HACKER

cijena: 19,80 kn 500 slt

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

travanj 1996. broj 15.

TEMA BROJA:

Wing Commander IV

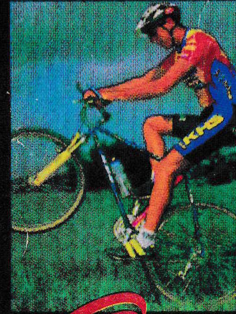
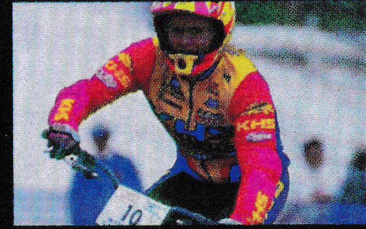
THE PRICE OF FREEDOM

Top Gun
Rayman
Stonekeep
Civilization 2
Frankenstain
Allied General
Tunderhawk 2
Stonekeep

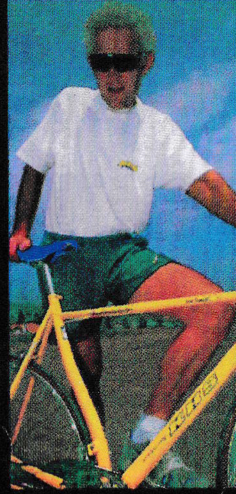
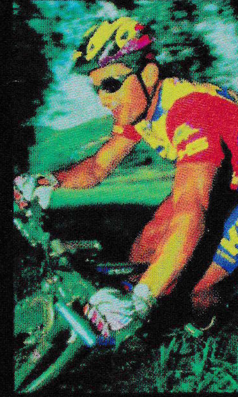
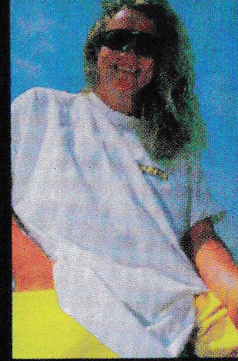








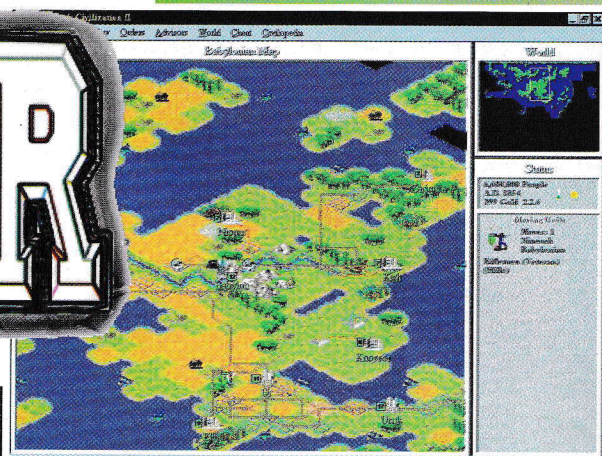

KHS

YOU'RE IN CONTROL

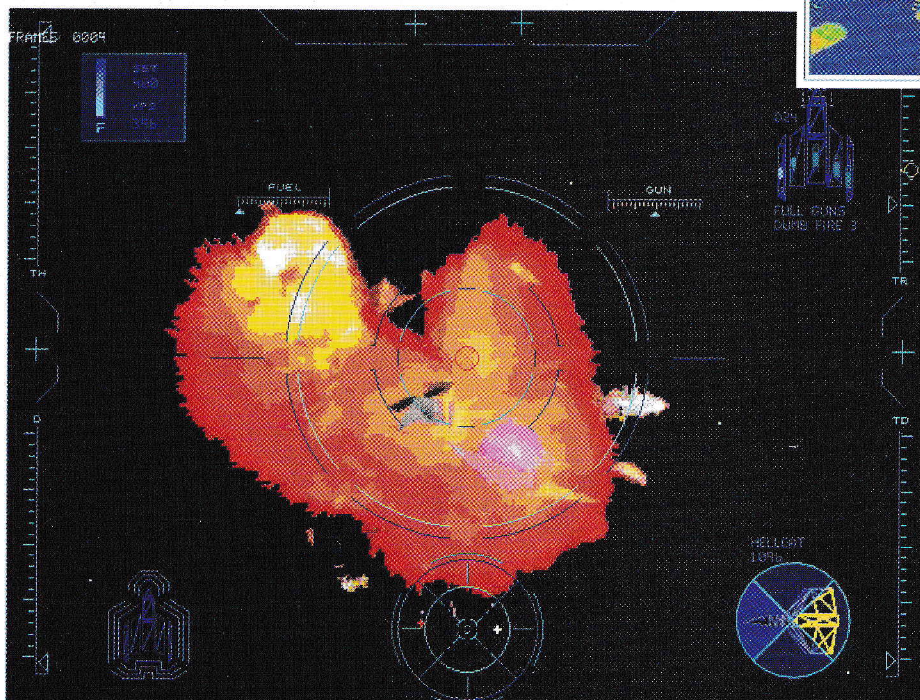


CikloCentar ESKLUZIVNI DISTRIBUTER ZA HRVATSKU, JURJA VES 30A, TEL/FAX: 01/24-22-24

HACKER



Civilization 2 je jedna od igara koja trenutno drma europske i američke top liste. Ova je igra zasigurno najbolje napravljeni nastavak do sada!



Wing Commander IV je napokon stigao! Origin je i ovaj put pogodio ravno u srce sve obožavatelje sage o Col. Blaireu i njegovim prijateljima!

tema

igre

Wetlends je jedna od igara koju sigurno nećete zaobići. Iako nije tako dobra kao Cyberia, ova igra će vas ipak zadržati satima uz vaše računalo. Barem dok nam ne stigne Cyberia 2!







rubrike

hardware

HACKER
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS - LINGUA d.o.o.
za novinsko - nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

VODITELJ MARKETINGA:
Damir Maruščak

SURADNICI:
Marko Vulić, Dubravko Mihalić, Tomislav Šakić, Ivan Rubelj, Danijel Bižić, Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Fran Obuljen, Tihomir Jauk, Dejan Brnić, Zvonimir Štrucelj, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Ivan Tojčić, Dominik Susmel, Patrik Pencinger, Filip Sladetić, Ivan Rališ. Mladen Ankon, Vedran Relić, Nenad Nikolić, Danon Seletković, Igor Duić

LEKTOR:
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

OSVJETLJAVANJE:
Tipograf
Anina 25, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/560-269, 569-571

TISAK:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

Bok narode!

Tko čeka taj dočeka i evo, Wing Commander IV zasluženo zauzima centralno mjesto u ovom broju i dok vi nestrpljivo preskačete uvodnik i grozničavo listate novi broj mi vas pozivamo da i dalje šaljete svoje radove za HACK GALERIJU ili tekstove za rubriku GOST UREDNIK. S obzirom na velik broj upita o rubrici Gost urednik ponavljamo još jednom - dovoljno je poslati uredno napisan opis igre na našu adresu i pored njega svoje osobne podatke. O ostalim elementima (slike, izgled stranice i sl.) brine uredništvo Hackera.

Puno pozdrava do sljedećeg broja!

Pisma čitatelja

Štovana redakcijo,

Imam par velikih kritika na vaš časopis.

1) Na tih famoznih 80 stranica našao sam samo 2-3 igre za Amigu, a za PC nekoliko puta više. Molim vas da mi odgovorite14, zašto?

2) Umjesto stripa mogli biste malo više pisati o programima za grafiku i glazbu (za Amigu i PC).

Broj stanica je dovoljan, ali što vrijedi kad je na njima malo igara za Amigu.

Budite pravedni!!!

Pozdravlja vas W.D.

Iako se opravdano ljutiš svima je već jasno kako NOVIH igara za Amigu NEMA ali bez obzira na to, nastojat ćemo u svakom broju opisati nekoliko starijih igara i tako zadovoljiti sve nesretne amigaše. S druge strane, ako baš nisi zadovoljan brojem igara za Amigu morao bi biti zadovoljan količinom opisanog softwarea - tu je za sada Amiga u prednosti.

Poštovano uredništvo Hackera!!!

Odmah na početku želio bih pohvaliti kvalitetu časopisa, međutim imam i nekih malih zamjerki. Trebali biste više pisati o nekim malo starijim igrama, npr. Prince 2, Alone in Dark 1 i2, Indiana Jones... Trebali biste uvesti neku nagradnu igru ili nagradnu križaljku. Nadajući se da ćete razmisliti o mojim prijedlozima, sve vas pozdravljam i jedva čekam naredni broj mog super časopisa.

Saša

Budi bez brige, sve će dobre i zanimljive igre doći na red pa tako i ove koje si poželio dočekati na stranicama Hackera. Kad smo već kod nagradnih igara, nedavno je jedna završena a mi već od sljedećeg broja krećemo s nagradnom anketom i do sada najbogatim nagradama.

Viva la Hacker!

Pišemo vam u nadi da ćete pozdraviti naše prijedloge i uvažiti primjedbe. Podravljamo povećanje broja stranica i nov prikaz sadržaja. Predlažemo da pišete više o slabijim računalima (A500, PC 386), a naša VEELIKA primjedba je golemo kašnjenje Hackera (u Zadar dolazi "SAMO" 20 dana kasnije). Zahtijevamo ispravak ove goleme greške i želimo točan datum izlaženja Hackera. Inače, mi smo ovisnici o Hackeru i ne bismo mogli živjeti bez njega.

Pozdrav od Svena, Zvone, Julija i Ivana iz Zadra

U iskrenom strahu za vaše zdravlje (ovisnost je ipak ovisnost pa makar i ona o Hackeru) svečano izjavljujemo čitavoj naciji: nastojat ćemo da Hacker izlazi na vrijeme i to oko 10-og u mjesecu. Možda će se dogoditi da se nekad pojavimo koji dan ranije ili kasnije ali to će zaista ovisiti o drugim okolnostima na koje mi ne možemo utjecati.

Štovana redakcijo,

vaš sam čitatelj od 7. broja i iznimno sam zadovoljan što ste ga proširili, iako ste to trebali i prije, pa je i to razlog više da i dalje redovito čitam Hacker. Naravno, imate i nekih nedostataka, ali tko ih nema? Što je s igrom Phantasmagoria? Već ste prije 2 broja jednom čitatelju obećali njen opis. Sve u svemu, najbolji ste.

Kako se može postati gost urednik vašeg časopisa?

Puno pozdrava od Maria iz Splita

Dogodi nam se, u moru odličnih igara, da neku zaboravimo ili jednostavno ne uspijemo na vrijeme objaviti u časopisu. Phantasmagoriu smo zaista planirali ali kako su uvijek neke nove i zanimljive igre dolazile na red, nismo je objavili što ne znači da je nećemo opisati u nekom od sljedećih brojeva. Za rubriku Gost urednik napiši detaljan opis igre (po uzoru na opise koje objavljujemo u časopisu) i ako je tekst dobar mi ćemo ga rado objaviti.

Štovano uredništvo,

pokušat ću biti što kraći u ocjeni 13-og broja:

Tema broja - inovativna, interesantna; tehničko rješenje - odlično; izmjene u igrometru - fenomenalne; redizajn rubrike Info - zanimljiv, neka takav ostane neko vrijeme; rubrike HARDWARE i SOFTWARE - konačno. I onda neka netko kaže da je 13 nesretan broj!

Malo pitanja i prijedloga: Što je s rubrikom TOP-10, sada barem imate prostora? Trebali bi u jednom broju imati bar 5 "hack igara" da se ne bi ponovio 12. broj, u kojem ste opisali najjadnije igre tog trenutka. Ne znam kako je drugima, ali meni je predugo čekati mjesec dana na HACKER. Stoga predlažem da izdate časopis manjih dimenzija, broja stranica, cijene te, najvažnje, dvotjednik, a HACKER bi izlazio dvomjesečno, kao magazin sadržajno bogat i kvalitetan u svim segmentima.

Pošto vaši suradnici posjeduju PSX i SATURN, možete bez grižnje savjesti opisivati igre namijenjene tim konzolama iako nisu izašle za PC i Amigu. U rubrici Legende mogli biste opisati ULTIMA UNDERWOLD i ULTIMA seriju igara, ili bar ULTIMU 8 u Flashbacku.

Sve najbolje u budućnosti želi vam Zlatko iz Karlovca

Zamisli kako bi nam bilo izaći na kraj s vašim željama kada bismo radili dvotjednik?! Hm, možda biste uživali u svom najdražem listu ali miiiii???!!! Šalu na stranu, drago nam je kada uočavate naša nastojanja da vam učinimo časopis boljim i zanimljivijim i svi su vaši prijedlozi dobrodošli. Za početak, prijedlog o seriji Ultima prihvaćamo i najozbiljnije krećemo na posao.

Pozdrav uredništvu Hackera!

Pišem iz Bosne i Hercegovine najboljem časopisu na svijetu. Hacker čitam od prvog broja i sve je bolji i bolji. Što se tiče cijene, gledajući na kvalitetu papira i svega ostalog, ona je na svom mjestu. Žao mi je što ste izbacili onih središnjih 16 stranica jer su bile super. Slažem se s Antunom iz prošlog broja da treba umjesto postera stavljati nešto korisno (kalendare, opis igara).

Pozdrav od Damira iz Zenice

Poster, izgledom i kvalitetom, ovisi o materijalu kojeg dobijemo za prezentaciju u časopisu i o odluci uredništva što ne znači da ćemo, ako za to bude potrebe, mjesto na sredini rezervirati za nešto drugo. Hvala na pismu i pozdrav svim hackerima u Zenici.

Štovano uredništvo!

Ne moram vam govoriti koliko ste dobri jer to svi znaju, ali imam i nekih primjedbi:

1. Zašto ste izbacili "ideju" iz igrometra? Jest da je kvarila prosjek većini igara, ali je ipak važna.

2. Što je s avanturama? Zapostavljene su! Simulacija je u 13-om broju bilo pet, a avantura dvije.

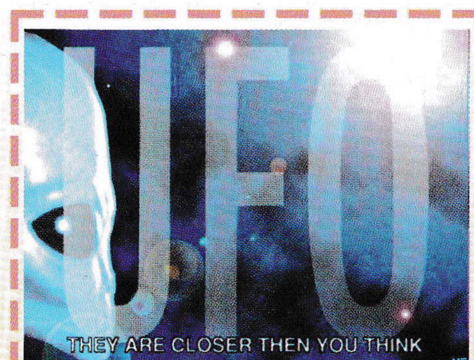
3. Vratite i središnjh 16 stranica. Iako imamo WB-učionicu, SOS i Hackermaniju, ipak su onih 16 stranica bile vrlo korisne.

P.S. Proširite rubriku Flashback i opišite igru NOCTROPOLIS, koju ste najavili za 11. broj.

Pozdrav od Dražena

SVE RUBRIKE koje su se nalazile na središnjim stranicama i dalje ostaju u časopisu a razlika je jedino u tome što nisu izdvojene posebnim formatom papira dakle, za količinu informacija niste zakinuti. Ocjenu o ideji igre donosi autor u tekstu i nije ju potrebno izdvajati u igrometru u kojem ćemo, umjesto podatka o ideji, od sljedećeg broja uvesti dragocjeni podatak o MINIMALNOJ KONFIGURACIJI.



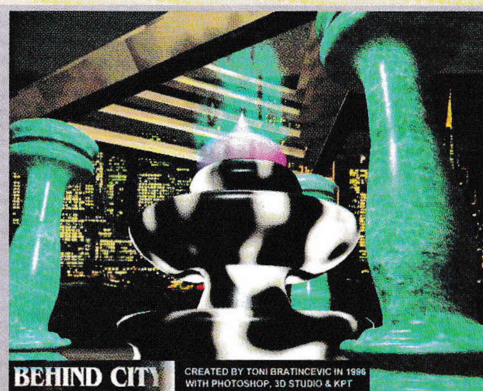


Autor:	**Marko Pleše**
Starost:	**17**
Platforma:	**PC 486DX4/100, 8MB**
Program:	**3D Studio4.0, Photoshop 3.0**



Autor: Toni Bratinčević
Starost: 19

Ovog puta Toni nam je poslao set odlično napravljenih slika u kojima je pokazao zavidno zanje u radu sa setom profesionalnih programa. Ove je slike radio na 486DX4/ 100 sa 8Mb RAM-a u programima 3D Studio v4.0, Photo Shop v2.5, Kai's Power Tools v2.0, Fractal Design Painter 3.0.

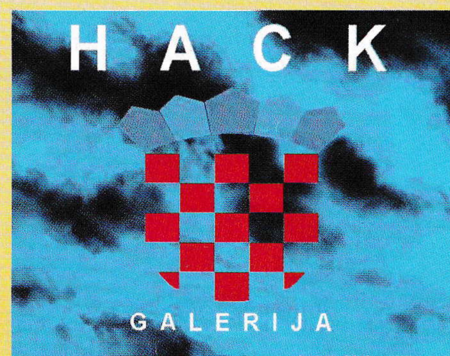




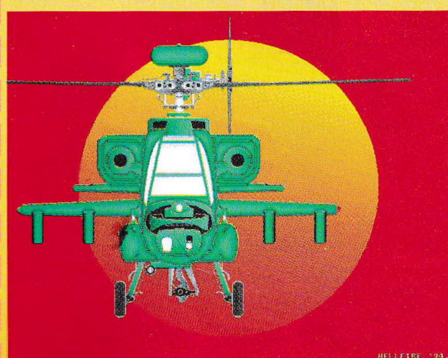
Autor:	**Jurica Flegar**
Starost:	**15**
Platforma:	**Amiga 600, 1MB**
Program:	**DeluxePaint 4**



Autor:	**Tvrtko Lovrekovic.**
Starost:	**13**
Platforma:	**PC 386DX4/40,4MB**
Program:	**Paintbrush**



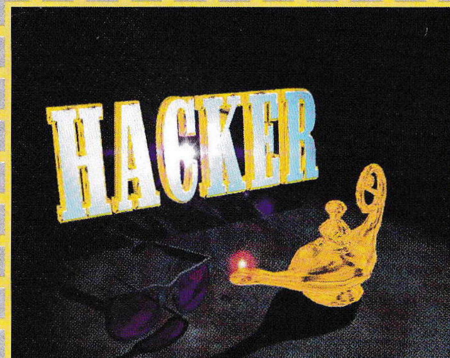
Autor:	**Agim Ramqaj**
Starost:	**14**
Platforma:	**PC 486DX4/100, 8MB**
Program:	**Paintbrush**



Autor:	**Vedran Relić**
Starost:	**19**
Platforma:	**Amiga 1200, 2MB**
Program:	**DeluxePaint 4**



Autor:	**Nikola Nadaš Vedrana Horvatović**
Starost:	**17**
Platforma:	**PC 486DLC/40, 4MB**
Program:	**Paintbrush**



Autor:	**Blažević Elvis**
Starost:	**17**
Platforma:	**Amiga 1200/50, 6MB**
Program:	**LightWave 4.0 Maxon Cinema 4D**

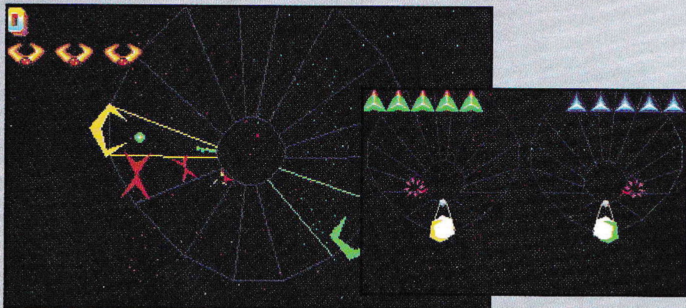
Info

Tempest 2000

PC CD

Nakon podužeg izbivanja sa svjetske scene kompjuterskih igara, ATARI se pokušava vratiti na velika vrata. Poput SEGE, SONYA i 3DO-a i ATARI pokušava zahvatiti dio moćnog tržišta prerađujući svoje igre za PC. Specijalno za tu namjenu ATARI je osnovao tvrtku ATARI INTERACTIVE no ipak će, osim prerađivanja starih igara, napraviti i neke nove igre. Jedna od prvih igara namijenjenih za PC je TEMPEST 2000, igra koja je prebačena sa Atarijeve slabo prodane konzole JAGUAR. TEMPEST 2000 je vrlo jednostavna i zabavna pucačina koju odlikuje glasna i odlična techno glazba što je dovoljan razlog da se u igri potrudite ostati što duže na životu. Tijekom ove godine, ATARI je za PC odlučio namijeniti još nekoliko igara kao što su FLIPOUT, VIRTUAL WAR, HIGHLANDER i INTERACTIVE ROCKY HORROR SHOW.

Atari Interactive



Azrael's Tear

PC CD

Prva proljetna lasta koja nam stiže iz MINDSCAPE-a je igra AZRAEL'S TEAR. Riječ je o real time 3D avanturi koju igrate u prvom licu. Radnja igre se odvija u podzemnom zamku pod imenom AETERNIS. U zamku žive vitezovi templari, duhovi i dinosaurusi, a sve njih održava na životu mistična snaga Svetog grala kojeg oni čuvaju. Vaš je zadatak da, u ulozi futurističkog lopova opremljenog svim mogućim tehničkim pomagalima, otkrijete gdje se nalazi Sveti gral i da ga otmete. Osim mnoštva borbi, u igri ćete morati savladavati razne logičke probleme što je slatka vijest za sve one koji su uvijek željni dodatnih zavrzlama

Mindscape



The Bermuda Syndrome

PC CD

Radnja ove avanture glasi otprilike ovako: vi ste američki pilot kojeg su za vrijeme leta iznad Bermudskog trokuta srušili Nijemci. Sretno se spuštate padobranom na otok pun prašuma koje kriju mnoge tajne. Susrećete se sa ostacima drevne civilizacije i sa, ne tako drevnom, djevojkom koja vas prati u avanturi. Uskoro za vas počinju problemi poput borbi sa dinosaurusima, ljudima-zmijama i sličnim gadostima. Naš junak mora riješiti puno zavrzlama koje su smještene na preko 50 lokacija koje su podijeljene u četiri scenarija: svijet dinosaurusa, podzemni svijet, pećinski svijet i zaboravljeni svijet gdje će mu život zagorčavati preko 50 neprijatelja. Iako priča možda ne zvuči svima pretjerano zanimljivo, uvjereni smo kako će ljubitelji FLASHBACKA sigurno uživati u ovoj avanturi visokokvalitetne grafike i glatke animacije.

BMG



Blood

PC CD





3D REALMS, odjel poznatog APOGEEa, napravio je još jedan DOOM klon koji, prema našim prvim dojmovima, izgleda odlično. Priča je podjednako maštovita kao i kod drugih igara tog tipa. Naime, neki se demon našao materijalizirati baš na našoj Zemlji. No, ono što je zanimljivo je novi BUILD igraći sistem koji, osim što daje potpunu slobodu 3D kretanja i odlično napravljenih neprijatelja, sadrži i mip-mapping tehniku koja smanjuje zrnatost objekata i detalja kada ih gledate izbliza. Tako će vam neprijatelji izgledati podjednako dobro bez obzira na vašu udaljenost. Igru počinjete nabijajući protivnike na vile (?!) a osim njih BLOOD nam donosi i nekoliko novih oružja koja su pravo osvježenje za DOOM manijake. Štapini dinamita, stara gangsterska strojnica i bacač plamena dovoljno govore o mogućnostima raspirivanja vaše mašte. Do prženja.

Apogee

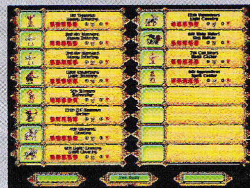
Fantasy General

PC CD



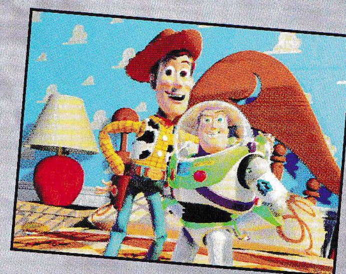
Ako je suditi po prethodnicima, nakon PANZER GENERALA i ALLIED GENERALA tvrtka SSI nagovještava još jednu odličnu strategiju. Umjesto tenkova, ovdje ćete voditi tešku konjicu dok će mjesto vaših borbenih zrakoplova dostojno zamijeniti zmajevi koji rigaju vatru. Na raspolaganju ćete imati preko 120 izmišljenih jedinica za borbu a borbe će se voditi na pet kontinenata. Kako vrijeme prolazi vaše će jedinice postajati sve iskusnije i tek kada prikupe dovoljno iskustva moći će napasti snage Gospodara sjenka. Ukoliko ne želite igrati neku od pet pripremljenih kampanja moći ćete sami kreirati bitke. Ukratko, s nestrpljenjem očekujemo dolazak nove strategije pa da sami stvorimo svoju vojsku snova i potučemo protivnika do nogu.

S.S.I.



Toy Story

PC CD Playstation



Poznati proizvođač crtića i ovaj se put bacio u igraću industriju. Nakon odličnih naslova kao što su Aladdin i Lion King, Disney Software nam sprema Toy Story, igru po stoimenom crtiću (ako ga tako možemo nazvati). Ovaj je film potpuno napravljen sa kompjuterski renderiranim likovima, pa se i od igre očekuje puno. Za sada još nemamo podatke o tome kojim će sustavima igra biti namijenjena i jedino što znamo je da igra neće izaći ni za jedan 16 bitni sustav. Inače, doznali smo da se šuška o PC i Playstation verziji!

Disney Software



Kingdom o'Magic

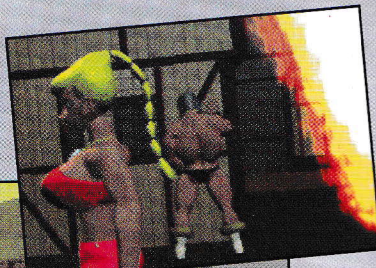
PC CD



Da i Britanci konja za trku imaju najbolje dokazuju novom igrom koja se upravo pojavila na tržištu. Riječ je o igri KINGDOM O'MAGIC britanske tvrtke SALES CURVE INTERACTIVE. U ovoj klik'-point avanturi možete upravljati sa dva lika: THINDEY-čovjekom zmijom ili sa ljepšom polovicom SHAH RON (u povjerenju, vrlo širokogrudnom ljepoticom). Igrajući sa THINDEY-om čut ćete njegov izraženi škotski naglasak dok SHAH dolazi iz pradomovine silikona Amerike pa tako i govori. Igra se odlikuje 3-D renderiranom grafikom i odličnim humorom koji bi trebao zadovoljiti i najzahtjevnije ljubitelje avantura.

Minimum za njeno pokretanje je PC486-33 sa 8 Mb memorije.

Sales Curve Interactive





Pray

PC CD



3D REALMS je svoj novi BUILD igraći sistem prvi puta upotrijebio baš u ovoj igri. PRAY je znanstveno-fantastična 3D igra u kojoj se pojavljuju neprijatelji s visokim stupnjem umjetne inteligencije i novim setom oružja koje bi trebalo znatno dinamizirati igru. PRAY će se moći igrati u mreži i posjedovati će editor za kreiranje nivoa što zvuči primamljivo pa nam ne preostaje ništa drugo osim strpljivog čekanja na njegov izlazak.



3D Realms

Seek and Destroy PC CD



Ako ste prekaljeni Amigaš odmah ćete prepoznati ovo PC izdanje programerske kuće EPIC MEGAGAMES. Da, SEEK AND DESTROY je prebačen s Amige na PC gdje donosi puno dobre i jednostavne akcije i zabave. Iako sličan DESERT STRIKE-u, daleko je ljepši i bolji od njega. Jednostavna pucačina u kojoj možete upravljati helikopterom ili tenkom i u kojoj uništavate sve što vam se nađe na putu i pri tom spašavate taoce. PC verzija nam dolazi na CD-u, donosi 20 misija i priličan izbor oružja među kojim je čak i bacač plamena.

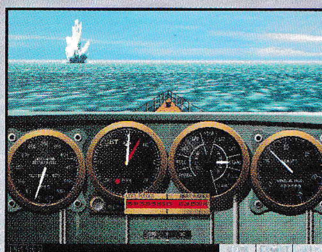
Epic Megagames



Silent Hunter PC CD



Od posljednje simulacije podmornice, Aces of the Deep, proteklo je dosta vremena. Upravo zato, za svakog ljubitelja takvih simulacija, prava je vijest da se pojavila nova simulacija podmornice koja je tematski vezana na staru, dobru temu Drugog svjetskog rata. Vaša je uloga da, kao zapovjednik američke podmornice, u Pacifiku potopite što više neprijateljskih brodova. Na raspolaganju vam je nekoliko tipova podmornica i nekoliko specijalnih operacija koje morate izvršiti u potpunoj tajnosti. Na izradi igre je kao tehnički savjetnik sudjelovao i William Gruner, zapovjednik američke podmornice u 2.svj.ratu što nas ne čudi jer, morate priznati, uvlačenje u neprijateljsku luku nije nimalo jednostavan zadatak.



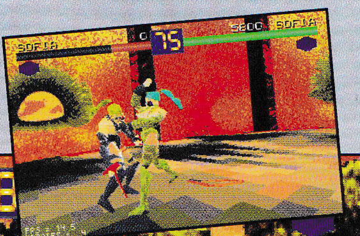
S.S.I.

Battle Arena Toshinden PC CD Playstation



TOSHINDEN je prvotno napravljen za PLAYSTATION i mnogima je upravo on bio razlogom kupnje ove, sve popularnije, konzole. Slava TOSHINDENA je postala ogromna i igra se prodala, vjerovali vi to ili ne, u više od MILIJUN primjeraka. TOSHINDEN se bitno ne razlikuje od VIRTUA FIGHTERA ili FX FIGHTERA. Stari i oprobani recept opet pali, pa zašto ga onda i mijenjati. Osam lutajućih ratnika dolazi sa raznih strana svijeta kako bi se sastali na turniru koji se održava pod geslom: udri bližnjeg svog. Sretnici koji posjeduju bolje računalo mogu uživati u rezoluciji 640x480 dok će se ostali morati zadovoljiti sa 320x200. Za ostale ljepote koje igra pruža (npr. kamere koje se vrte i lete iznad arene) ne možemo pronaći prave riječi. I dok vlasnici PC-a očekuju prvu verziju ove igre, vlasnici Playstationa već dobivaju nastavak!

Playmaster Interactive





Ultima Trivia CD PC CD



Ako ste voljeli igrati SRAZ,odgovarati na pitanja iz znanosti i kulture,ali ste sa vremenom naučili sve odgovore napamet,pa je igra izgubila čar,ovaj je naslov prava stvar za vas. ULTIMATE TRIVIA CD je kviz znanja sa jako širokim spektrom pitanja,od znanosti,sporta,kulture,povijesti,politike do odnosa između dvoje ljudi. Broj pitanja je ogroman,pa ih nije baš lako naučiti napamet. Odgovaranje na pitanja je baš onakvo kakvo najviše volimo,treba izabrati jedan od nekoliko ponuđenih odgovora. Pitanja mogu biti prava multimedijalna. Možete čuti određeni zvuk,pa morate pogoditi tko ga proizvodi ili možete pogledati film i onda pogađati tko su glavni akteri. Možda će mlađi hackeri imati malo problema sa nekim pitanjima, ali zato bismo ovaj naslov toplo preporučili njihovim očevima da vide koliko su zahrđali.

Microforum

Johnny Bazookatone

PC CD





Nova i vrlo zabavna arkadna avantura, najnoviji je proizvod U.S Gold programera koji su nam poznati i po legendarnoj igri "Pirates Gold". Vi, kao kralj s gitarom u ruci, preskačete raznolike prepreke i uništavate neprijatelje kako biste došli do cilja. Kad vam još napomenemo kako je kralju gitara u prvom redu oružje (?!) a zatim instrument, neće vam trebati puno mašte kako biste zamislili o kakvoj se vrsti mlataranja po žicama ovdje radi.



U.S. Gold

Star Control 3

PC CD Playstation

Ukoliko ste već završili Star Control 2 nećete još dugo čekati na nastavak ove odlične svemirske sage. Accolade se pobrinuo da poradi na novom nastavku i osigura visoko mjesto na top listama ovoj, nadasve jedinstvenoj, igri. Sada nam igra dolazi na CD mediju što znači puno odličnih animacija i glazbe, no to nije sve. Accolade najavljuje mogućnost upravljanja sa čak 25 različitih brodova. Da u igri nije samo gomila brodova govori nam i podatak o mogućnosti istraživanja svemira i susretanja raznih rasa, koje će vam pomoći u vašem zadatku ili vas napasti. No tu je još dodana i mogućnost pregovora s protivničkom stranom, pa ukoliko ste vješt diplomat možda se i izvučete iz vrućih situacija. Igru ćete moći kao i u prethodnim nastavcima igrati u dvoje, preko modema ili na jednom računalu. Sve u svemu, sudeći po slikama koje su nam stigle, ovo će doista biti vruće ljeto!



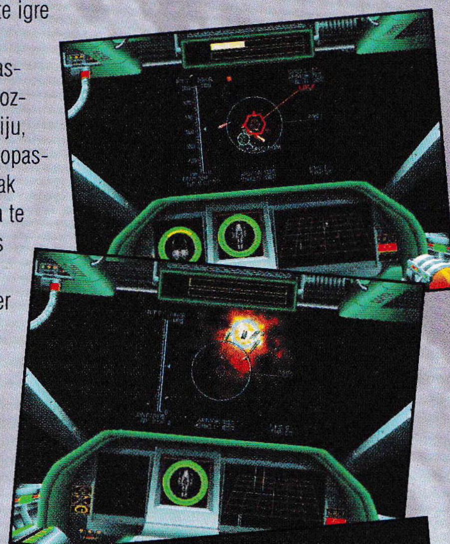
Accolade



Renegade: Return to Jakcobs Star

PC CD

SSI, tvrtka u vlasništvu Mindscape-a, napravila je nastavak poznate igre RENEGADE: BATTLE FOR JACOB'S STAR. Ovaj vas nastavak vraća u staru, dobro poznatu i problematičnu galaksiju, mjesto ponovnog susreta s opasnošću zvanom TOG. Nastavak nam donosi 60 novih misija te izbor od 10 starih brodova s kojima možete upravljati i dva nova broda :Peacekeeper i Defiant. Ako vam to nije dovoljno, moći ćete sami izrađivati svoje misije pomoću editora s kojim to ne bi trebalo biti naročito komplicirano. RENEGADE 2 je napravljen u SVGA grafici dok su brodovi 3-D renderirani.





Igru može istodobno igrati 8 igrača u mreži a ako ste od onih koji više vole igru u dvoje to će vam biti omogućeno igrom putem modema. Kao pravu poslasticu najavljujemo Digital simultaneous voice and data opciju kod igranja preko modema, što u prijevodu znači da će igrači za vrijeme igre moći pričati (kao pri telefoniranju) umjesto ispisivanja poruka preko ekrana. Zvuči primamljivo, zar ne?!



S.S.I.



Normality

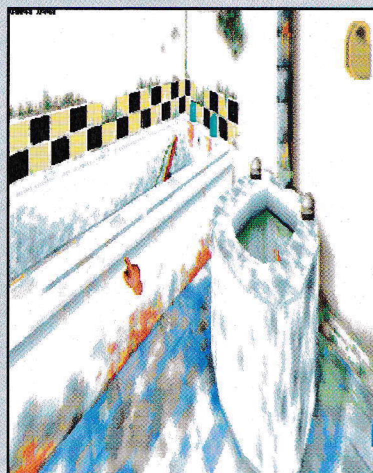
Hrvoje Kablar

Danas jedan od najpopularnijih igračkih žanrova je 3D arkadno pucačka igra iz prvog lica. Kako PC platformi danas pripada daleko najveći dio tržišnog kolača, a njegove hardverske mogućnosti su vrlo povoljne, tako se baš u ovaj žanr najviše razvija i donosi novosti.



Jedna od mojih omiljenih radnji u svakodnevnom životu, a sada to radim i na mom PC-u. Njam, njam!

Devedeset posto tih igara je arkadnog tipa, znači s pucačkim elementima i laganim avanturističkim prizvukom dok ostalih 10% otpada na razne varijante FRP-ova ili nekih poluavanturističkih igara. Međutim, vrijeme je da netko učini korak dalje. Softverska kuća nekad zvana "Gremlin Graphics" (malo stariji igrači sjetit će se legendarnih vremena Commodorea 64 i uzbudljivih avantura krtice Monty Molea) danas "Gremlin Interactive" ponosno najavljuje svoju novu avanturu "Normality", čiji smo CD s igrivim demoom dobili od samog Gremlina. Pomislili ste, nova avantura, pa što danas ih ima na stotine. Ali niste u pravu, jer ovo je specifična avantura "Doom" tipa. Nešto ste slično mogli vidjeti samo u "Under a killing moon" ili nešto kasnije u "Mission Critical". Sada je Gremlin razvio, usavršio i napravio nešto što će zasigurno privući vašu pozornost. Normality se događa u jednom običnom gradu, Neutroplis, kojim sretno vladaju dva gradonačelnika, blizanca. Međutim jednog dana jedan od njih umire pod nerazjašnjenim okolnostima. Ubrzo potom nad grad se nadvio mračni oblak, oblak terora, jer kontrolu preuzimaju "Norm's Police" koji zabranjuju sve što normalne ljude veseli.



U Normalityju je dopušteno apsolutno sve! Možete ići gdje god želite i gledati sve što želite, pa i raditi sve što želite.

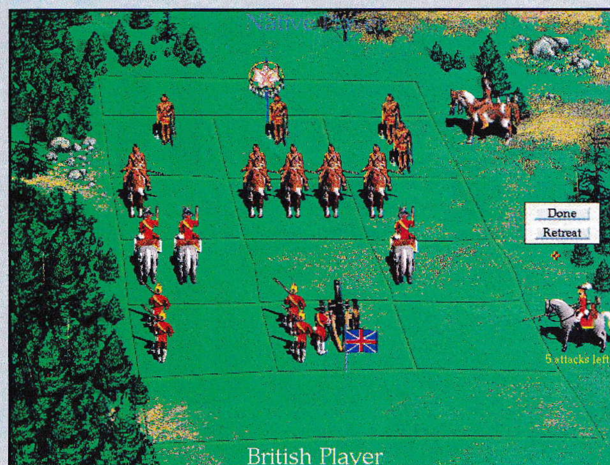
Ukratko, uvedena je diktatura. Vi igrate Kenta, otkvačenog tipa, koji jedne večeri biva uhićen samo zbog toga što je ulicom pjevušio svoju omiljenu pjesmu. I tako vi završite u zatvoru ljuti na čitav svijet i voljni svoj toj nepravdi stati na kraj, ali kako? Nakon 7 dugih zatvorskih dana doznajete da postoje i vaši istomišljenici i tu je vaša šansa. Kenta pokrećete tipkama za smjer ili mišem, a u konačnoj verziji vjerojatno će postojati mogućnost upravljanja i VR kacigom. Naravno, pogled je kako smo već prije rekli iz perspektive prvog lica. Međutim na ekranu i dalje postoji strelica koju pomičete po lokaciji i tako otkrivate korisne predmete. Njih uzimate ili koristite pritiskom na desnu tipku miša kad se pojavljuje dosta originalna "voodoo lutka" (nešto kao u Full Throtlu). Pomoću nje možete izvršavati sve potrebne radnje u svakoj avanturi. Grafika je u vrlo zanimljivoj rezoluciji od 320x400 i radi dosta brzo na skoro svim 486-cama. Svi likovi koji se pojavljuju u igri i 100-tinjak međusekvenci su predivno renderirani dok se u samoj igri koriste efektno teksturirani poligoni. Za animiranje likova korištena je posebna Gremlinova tehnika gdje se pravi ljudski pokreti unose u računalo te se na temelju njih slaže animacija. Kad to dvoje spojite, rezultat su scene od kojih vam doista zastaje dah (višestruko provjereno). Igra se prostire na nekih 120 lokacija, a svi zvukovi, govor i glazba su digitalizirani. Igra je prožeta osobitim i dopadljivim humorom koji uz sve gore navedeno osigurava gotovo stopostotni uspjeh igre. No, prosudite sami jer Normality se treba pojaviti na tržištu već ovaj mjesec.



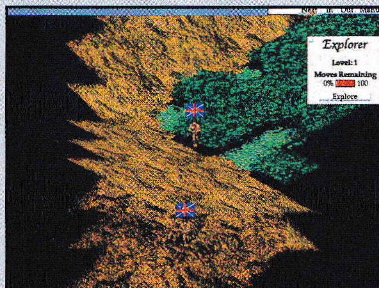


*Praktično svaki vaš korisni potez je popraćen ovakvim međusekvencama. Rezolucija 320*400 vrlo je lijepa i brza i u budućnosti bi se mogla više koristiti.*

Iako Interplay, a pogotovo Paralax Software nisu poznati kao dizajneri strateških igara, pripremili su igru kojom namjeravaju nadmašiti Colonization. Pa, dok iščekujete recenziju u jednom od sljedećih Hackera.....



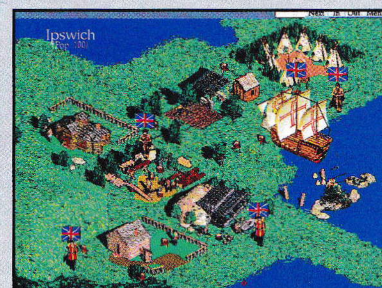
Što bi samo Winetou rekao na ovo? Conquest of the New World dozvoljava igraču različite manevre i da eventualno uhvati protivnika u unakrsnu vatru.



Nakon nevjerojatnog uspjeha Descenta mogli bismo zaključiti da Parallaxu ne ostaje drugo nego da nastavi mlatiti svojim 3D engineom (kojim, koliko se priča, namjeravaju napraviti i neki akcijski role-playing). No, odbacivši okove 3d-kloniranja, u suradnji s Interplayom pripremili su strategiju koja bi trebala biti jaaaako dobra.

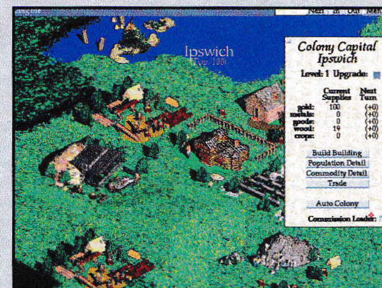
Igra se odvija u doba kolonizacije Amerike, napravljena je u prekrasnom SVGA okružju punom drveća, planina, rijeka i vodopada. Likovi su glatko animirani i prerenderirani te bačeni na mapu koju istražuju, krče i koloniziraju. No, sve je detaljno razrađeno tako da možete raditi sve puritanske posliće poput gradnje zgrada, vođenja ekonomije, trgovanja i naravno, ubijanja Indijanaca. Da bi sve bilo još zabavnije, društvo iz Interplaya je uvelo i elemente strategije. U samom sukobu - vojske ulaze u borbu u "podigri" koja, iako relativno jednostavna, u pravilu donosi svježinu u ovaj žanr. Naime, na jednostavnoj mapi u obliku šahovskog polja vodite Indijance ili koloniste koji se bore za protivničku zastavu. Jednostavno, zar ne? Diplomacija je također vrlo zastupljena, naime kada vršite pregovore sa drugim silama koje isto kao i vi namjeravaju kolonizirati novi svijet morat će te paziti da ih na pogodite u živac. No, da to ne bude sve, trgovina i razmjena sa Indijancima ili zemljom iz koje dolazite sigurno će vas zainteresirati jer zimi nećete imati dovoljno hrane i ogrjeva za preživljavanje.

Zvuk je sastavljen od mnoštva opuštajućih zvukova iz prirode dok glazbe uglavnom nema. U završnoj verziji, koja bi se trebala pojaviti sredinom svibnja, Parallax je obećao bolju umjetnu inteligenciju i generator terena. Osim toga, Conquest of the New World će biti igriv preko modema ili mreže te će vam biti omogućeno da igrate i kao domorodac. A dotad, pozabavite se nečim poput Colonizationa jer, tko rano rani ulovi Indijanca.



Živjela Amerika! Vaša kolonija ima velike mogućnosti ekspanzije, a ako je zumirate možete zapaziti i dosta simpatične prerenderirane radnje koje oživljavaju malo selo u kojem živite.







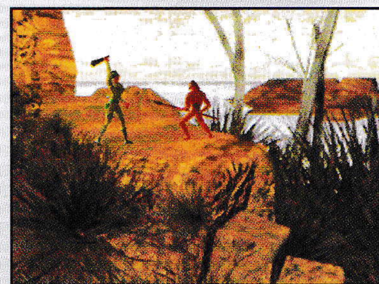
Conquest of the New World

Damir Rukavina

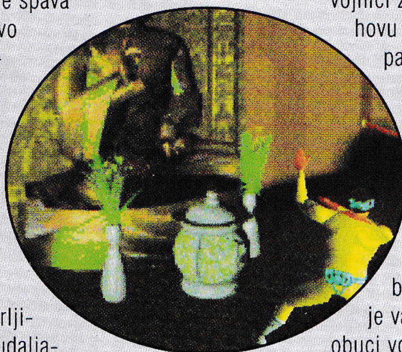
Time Commando

Krešimir Mijić

Što sad rade dečki iz ADELINEa pošto su napravili ALONE IN THE DARK i LITTLE BIG ADVENTURE? Sigurno ne spavaju! Pogledajmo zajedno koje nam iznenađenje spremaju za lipanj, mjesec u kojem nam završava škola!



Nakon velikog uspjeha koji je polučila njihova zadnja igra, LITTLE BIG ADVENTURE, francuska programerska grupa ADELINE ne spava nego radi punom parom. Upravo nam pripremaju jedan vrlo zanimljiv projekt koji je u završnoj fazi, tako da se konačna verzija očekuje u lipnju. TIME COMMANDO je nastao na temeljima grafičkog pogona LITTLE BIG ADVENTURE, koji je usavršen i daje odlične rezultate. Udarite li protivnika nogom u trbuh, on će vrlo uvjerljivo odletjeti; približavanjem ili udaljavanjem lika, on će se povećavati ili smanjivati. Tako je nešto već viđeno u ALONE IN THE DARKu, samo što su ovdje likovi malo zaobljeniji, a ne onako trokutasti. Taj grafički pogon vrtjet će 24-25 frameova po sekundi u VGA grafici na Pentiumu 90, a u SVGA oko 22 framea u sekundi. Iako će raditi i na 486-icama, proizvođači nam preporučuju Pentium, što nam je već odnekud poznato.

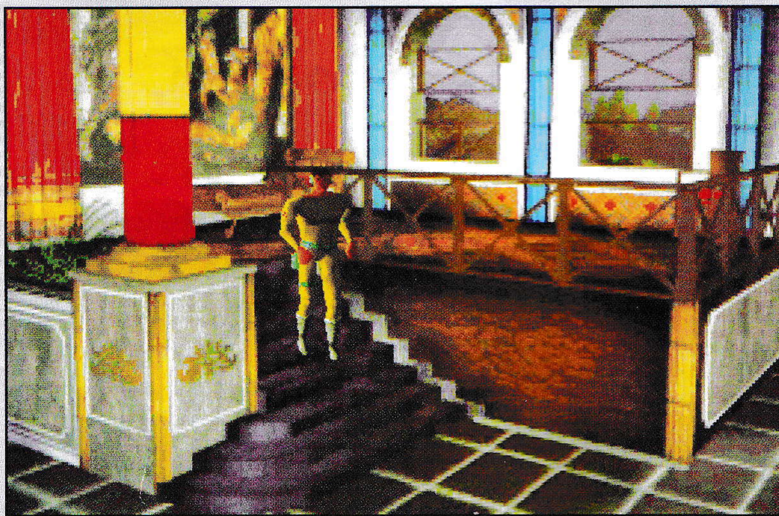


Kao i u Little Big Adventure i ovdje ćete imati nekoliko osnovnih načina micanja (trčanje, šuljanje i borbu).

TIME COMMANDO je borilačka igra, vi ste u ulozi Stanleyja i radite u Povijesnom vojnom centru za obuku gdje se uz pomoć virtual reality tehnologije u raznim povijesnim bitkama obučavaju vojnici za borbu. No, ljubomorne na njihovu tehnologiju, protivničke kompanije su im ubacile virus koji ima mogućnost da proguta sve što se nalazi u toj sobi, pa tako proguta i našeg junaka. Stanley putuje kroz vrijeme i zaustavi se u šumi. VAŠA oprema prebacila vas je u prethistoriju pa će i vaš put u budućnost biti vrlo dug. A pošto je vaše računalo bilo namijenjeno obuci vojnika, svako biće koje sretnete na tom putu će vas napasti. Ali ovaj put to nije simulacija, već stvarnost, brrrrr. Vaš put u budućnost imat će 9 nivoa, svaki u drugom povijesnom razoblju, podijeljenih na dva podnivoa. Prethistorija, rimsko doba, srednjovjekovni Japan, srednjovjekovna Europa, kolumbova Amerika, Divlji zapad, dvadeseto stoljeće, budućnost i završna borba su nivoi kroz koje morate proći. A tko će vas u njima napadati nije teško zaključiti. U prethistoriji je zgodno uz sebe imati toljagu, nikad se ne zna. Na Divljem zapadu se pojavljujete nenaoružani, što i nije baš najzdravije, ali to je za momka kao što ste vi prava sitnica - mlatnite nekog kauboja i uzmite mu pucaljku. Bit će tu još i sačmarica pa čak i lasera kojima je jako zabavno pucati uokolo. U lipnju, kad bi se trebao pojaviti TIME COMMANDO, pojavit će se DOS, WIN95 i PCX verzija. Bit će ga sigurno zanimljivo igrati jer su dečki iz ADELINEA dosad radili zaista odlične stvari.



Svi likovi u Time Commandu bit će renderirani kao i ovaj sabljasti tigar iz prošlosti.

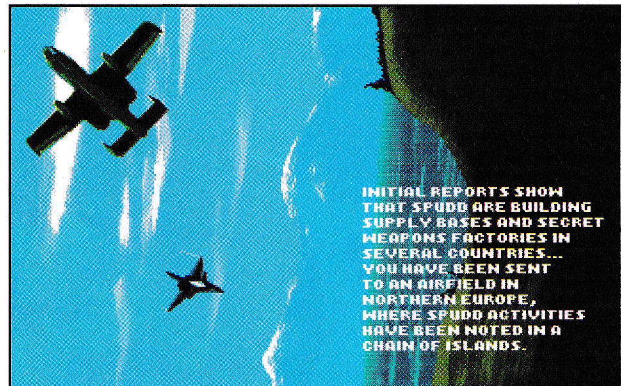


Jetstrike

Goran Borotha

Ovakve su igre bile dobro primljene, još od vremena kada smo na Amigi Wings of Fury. Da li se u međuvremenu nešto promijenilo?





Prije no što dobijete misiju upoznajte teren.

Pokrenuvši igru, imat ćete izbornik na kojem možete odlučiti da li ćete odmah krenuti u akciju, možda malo oprobati svoje vještine u zračnim akrobacijama ili ćete za početak malo usavršiti svoje letačke sposobnosti u trenažnom modu. Odabravši ovu zadnju opciju, na uvodnoj slici doznat ćete da ste prebačeni u neku najstrože čuvanu trening bazu, negdje blizu ******* (cenzurirano). Tu opet birate hoćete li vježbati slijetanje, noćno letenje, letenje po magli, možda baciti koju bombu, malo špijunirati ili možda spasiti nekoga.

Osnovne upravljačke komande ove "nevjerojatne" igre za avione - shift služi dodavanju potiska (donji desni kut vašeg ekrana) koji vam omogućava uzlet, polijećete strelicom za dolje, u zraku mijenjate smjer leta pritiskom na strelicu za gore, uvučete kotače sa U, razmaknicom koristite top dok bombe bacate pritiskom na Ctrl i Alt. Naoružavate se automatski, ali ako želite promijeniti oružje, morat ćete to napraviti prije uzlijetanja malo dužim pritiskom na strelicu za dolje. Tada će se pojaviti novi ekran s mnoštvom oružja (sve vrste raketa, bombi i topova), ali vi ste ograničeni samo na dva, koliko ih možete ponijeti sa sobom. Tu ekrane mijenjate sa SHIFTom, a oružja birate strelicama. Za helikopter: strelica gore - polijetanje, SHIFTOMom mijenjate smjer kretanja dok se lijevom krećete. Sve to vrlo brzo dosadi i vi poželite malo okrvaviti ruke u pravoj akciji. Tako pokrećete combat mode i dok vas uvodna slika uredno obavještava o tome kako je neprijatelj izgradio opskrbne baze i tvornice tajnog oružja u nekoliko okolnih zemalja, a vi poslani sve to "preispitati", oštrite svoj jedaći pribor nadajući se dobrom lovu i barem malo krvi. No, došavši na mjesto "prave akcije" tj. u famozni combat mode, uviđate da se on baš nimalo ne razlikuje od prijašnjeg treninga i odjednom osjetite da ste potpuno izgubili tek... Tad se sjetite da postoji i treća opcija - Airolympics.



Pokrećući i tu opciju, nadate se da će se barem pozadina promijeniti. I stvarno se promijenila - sad je crna (čitaj:NEMA JE!!). Došavši do krajnjih granica (ludila), odlučujete se na posljednji korak - pokušavate izaći iz proklete igrice. Vidjevši da ništa ne radi, vadite svoju sačmaricu i... BUM. Ova nimalo maštovita igra, užasne grafike i još gorih zvučnih efekata više podsjeća na slične igre iz kamenog doba.

JETSTRIKE

- ☑ A500, A500+, A600, A1200, A4000
- ☑ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	34%
Grafika	41%
Igrivost	56%

Rasputin

UKUPNO 48%
Igrano na: PC 486/50, 4MB, 8MB HDD







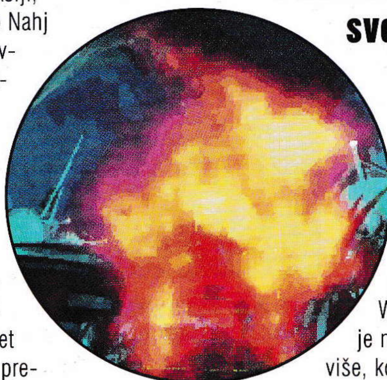
Wetlands

Hrvoje Kablar

Oduvijek sam želio biti crnokos, s očima boje neba, tri do četiri dana starom bradom i velikim podočnjacima, želio sam sjesti za šank, naručiti čašu hladnog mlijeka i istinski uživati u tome. A Wetlands mi je sve to omogućio.

Taj tipični antijunak zove se John Cole i 2495. godine on je Federacijski plaćenik koji se zapošljava kad su sve druge mogućnosti otpale. Te iste godine iz zatvora Alpha 16, najsigurnijeg zatvora u galaksiji, bježi genijalni znastvenik Phillip Nahj (nemojte ovo ni pokušavati izgovoriti jer ja sam si par puta zapetljao jezik) uz pomoć svoje "širokogrudne" prijateljice. Na svu sreću netko iz Federacije uspio je prilijepiti mali odašiljač na vozilo kojim je Nahj pobjegao, a trag je, vjerovali ili ne, završio na vodenom planetu Wetlands. Taj ljudskom kataklizmom stvoreni planet savršeno je sklonište za gomilu preostale gamadi. Stvar ne bi bila možda tako crna da psihopata Nahj nema tajne planove za stravični uređaj koji može kontrolirati, možda, najveću silu - majku Prirodu. Federacija hitno mora nešto poduzeti i, naravno, zove vas.

Welands, nastala u radionici "New World Computinga", potpuno je netipična igra za njih. Svi dobro znamo da su se dečki iz ove kuće specijalizirali za izradu odličnih FRP igara od kojih su neke postale prava klasika (npr. serijal Might and Magic). Zašto su se onda zainteresirali za tipično akcijsku igru, vjerojatno, nikad nećemo moći točno odgovoriti, ali bjelodano je da je Wetlands pogodak "u sridu". Prije je malo igara, a danas sve više i više, koristilo sustav crtanog filma kao grafičku podlogu. U biti, pravu prekretnicu napravio je Lucas Arts sa svojim "Full Throttlom". Međutim, još uvijek je pravi hit, ipak, "digitalizacija" i unajmljivanje poznatih glumaca koji se na te pozive sve više odazivaju jer snimanje traje kratko (par tjedana), dobro je plaćeno i igre su sve popularnije. Kao što sam prije spomenuo, Lucas Arts je otvorio "lovačku sezonu" i postavio standard na tom području te bacio rukavicu svim eventualnim autorima takvog tipa igara. New World Computing je izazov prihvatio i po mom skromnom mišljenju napravio grafički kvalitetniju igru. Wetlands se koncepcijski zasniva na stripovski orijentiranim likovima te je i sam prolog introa priložen u pisanom obliku uz upute. Znači, ako želite saznati čitavu priču, prvo prolistajte strip, a tek onda stavite CD.



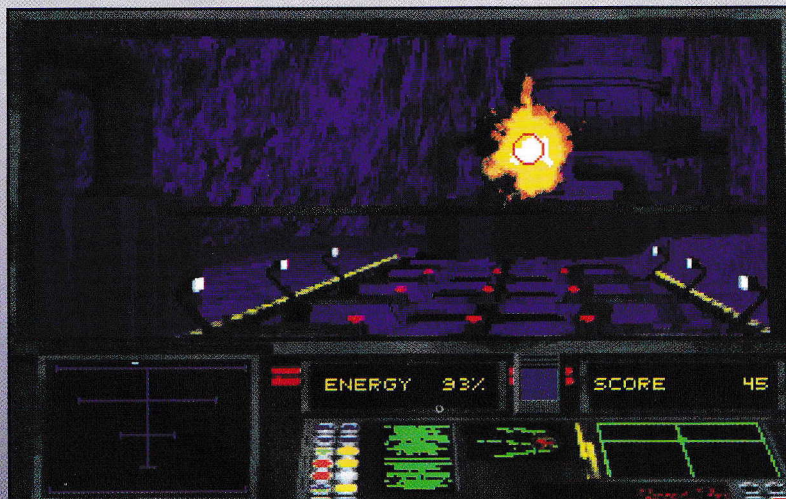
Eksplozija ovakvih i sličnih u igri imate točno 9763. Šalim se, ali vjerujte nema ih ni puno manje!



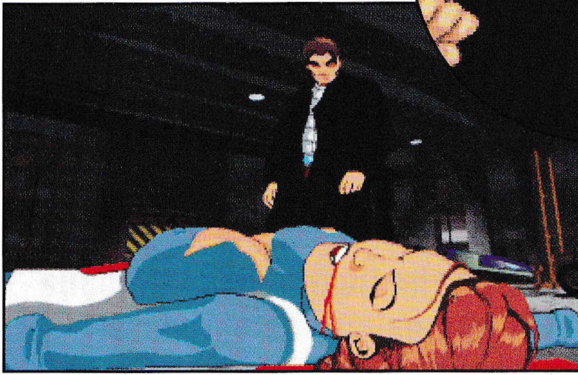
Iako to na ovoj sekvenci nije vidljivo, Wetlands se odvija pod morem.



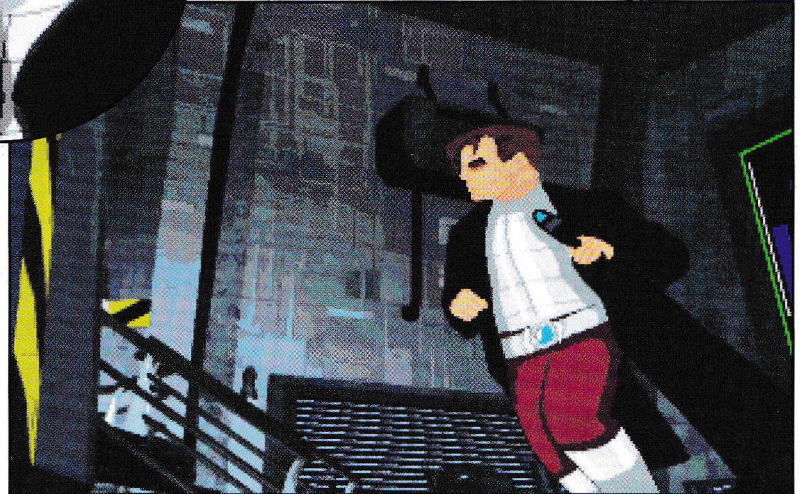
Ono što zadivljuje tj. ono po čemu se Wetlands razlikuje od Full Throttla je sama animacija. Naime, pokreti svih likova su toliko glatki i prirodni da ponekad imate osjećaj kao da gledate sliku npr. na televizijskom prijemniku. New World Computing (NWC) je to postigao koristeći sad dobro poznatu tehniku "rotoscoping". Kao što smo to u prijašnjim brojevima objašnjavali, a i sad ponovno, ta tehnika se sastoji u prenošenju pravih ljudskih pokreta u računalo te se preko tih uzoraka crtaju crtani likovi. Pokret se u računalo prenosi pomoću posebnih senzora koji se postavljaju na ljudsko tijelo. Ta tehnika je u stalnom razvitku i usponu, ali ono što je "NWC" napravio upravo je zadivljujuće. Trebate vidjeti scene gdje John Cole trči ili poklekne nakon što eksplozija protrese pod ili, možda, kad pretuče bezobraznog čuvara na ulazu u bar, tek onda shvatit ćete o čemu sam govorio. Pozadine u igri nisu klasično







Lijepa plavuša. Mrtva. Znao sam to od trenutka kad sam je ugledao, Ali možda nije drugo ni zaslužila. Bila je to zločesta plavuša.



ALTERNATIVNO

Cyberia * Prvijenac među igrama ovog tipa koji ga je proslavio. Ako ga još niste odigrali, požurite se jer dolazi Cyberia 2.

Rebel Assault 2 * Igra s definitivno najboljom grafikom dosad, stvorena za ljubitelje pucačina.

Creature Shock * Ako vam se Wetlands ne sviđa, preselite se u svemir i probajte ovu igru.

crtane kao likovi, već su renderirane. Ta kombinacija je vrlo dobro osmišljena i realizirana, tako da u većini slučajeva uopće niste svjesni da se radi o običnoj VGA grafici.

Budući smo se dosta napričali o samoj grafici, vrijeme je da kažemo nešto i o igrivosti. Način igranja bi se najlakše mogao opisati kao mješavina Rebel Assaulta i pucačkih misija Cyberie. Znači, igračev je posao vrlo jednostavan. Sve što trebate činiti je joystickom ili mišem voditi nišan po ekranu i ubijati sve živo. Ne morate se opterećivati glupim upravljanjem vozilima i drugim otežavajućim okolnostima, jer računalo radi sve ostalo za vas. Naravno, tijekom igre izmjenjivat ćete vozila, brodove, te ispaljivati razne vrste naoružanja pa vam neće biti dosadno. Kako "NWC" ništa nije htio prepustiti slučaju sami arkadni dijelovi ponekad su nenametljivo prekidani lijepim, ali kratkim animiranim sekvencama. Zajedno s onima između nivoa (ponekad dugačke i par minuta) postigla se velika homogenost čitave priče i atmosfere. Igrački je Wetlands podijeljen na zone koje se zatim dijele na određeni broj nivoa (od 2 do 5), a svaka zona čini jednu zaokruženu cjelinu. Pri početku igre upisujete svoje ime (Callsign) te pod njim uvijek možete igrati sve dotad prijeđene misije (vrlo korisno). Ne morate se gnjaviti raznim saveovima, učitavanjima i sl. jer je sve stvarno jednostavno i efikasno napravljeno. Glazba i digitalni efekti su prosječni. Dijalozi likova su digitalizirani, što je danas za CD Rom izdanja postalo normalno (uostalom danas i postoje samo CD Rom izdanja). Sama težina igre određuje se kroz tri nivoa, međutim već najlakši nivo zadat će vam određenih problema. Ponekad na kraju misije treba ispaliti npr. 2 torpeda u 2 ispušna otvora na podvodnoj elektrani. Taj sam nivo igrao preko 20 puta jer jednostavno nisam mogao naći te ispušne otvore. Na kraju sam ipak prošao nivo, ali oni su bili tamo gdje ih normalan čovjek nikad ne bi tražio.

Gladano u cjelini Welands je napravljen besprijekorno međutim neće svi biti njime oduševljeni. Naime, Welands muči jedna stvar, jednodimenzionalnost. Igra je u biti čista arkada te se ostalima vjerojatno neće sviđati duže od 10 minuta (koliko im treba da otkriju da je arkada). Međutim oni koji su voljeli Rebel Assault ili, možda, Novastorm naći će u Wetlendsu nov kvalitetan oblik zabave za sljedećih nekoliko tjedana.



Na ovom nivou jurcate hodnicima i uništavate sve što vam stane na put!

WETLANDS

- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	66%
Grafika	81%
Igrivost	79%

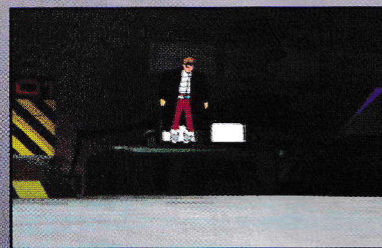
New World Comp

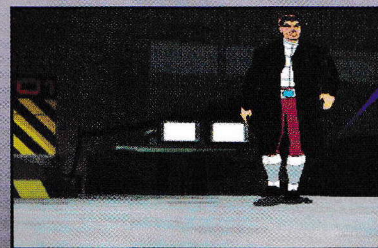
UKUPNO 75%

Igrano na: PC PENTIUM/100, 8MB, 1MB HDD









Kad pogledate ovu sekvencu, shvatit ćete prednost "rotoscapeinga". Ljudske kretnje simulirane su savršeno.

Allied General

Patrik Pencinger

Jedna od najpoznatijih softverskih tvrtki, SSI, svim ljubiteljima strategija donosi novu poslasticu, Allied General. Ova igra najviše će obradovati Panzer General ovisnike, ali i one neiskusne u strategijama jer će ih se dojmiti njena jednostavnost, a opet kompleksnost i realnost!

Proizvođači igara počeli su izdavati mnogobrojne naslove za "Prozore". Neki novi naslovi ne podržavaju igranje pod starim Windowsima 3.1, već su tako napravljeni da koriste prednosti WIN '95. Šteta, jer kolikogod nova 95-ica bila dobra (ovo treba uzeti uvjetno jer bez 16 MB RAM-a nema ni ti su prednosti), komandna linija DOS-a vladala je, vlada i vladat će svijetom igara (barem još neko vrijeme). Taj masovni prelazak na Windowse došao je kao naručen programerima jer ih je oslobodio golema truda kod programiranja samih igara (nije njima ni sada jednostavno...), no samim igračima baš i nije lako. Igranje pod "Prozorima", mada još nije u potpunosti zrelo, grabi velikim koracima naprijed.

Polja i igra su i dalje klasično heksagonalni, tj. možete se kretati, pucati na 6 strana. Grafika je i dalje iznimno detaljna.

Allied Panzer

Programeri SSI-a kod izrade ove igre držali su se one stare da ono što je dobro, ne treba mijenjati. Tako se ni ova igra ne razlikuje (mnogo) od svoje prethodnice. Glavna novina same igre je strana na kojoj igrate, pa tako sad možete igrati na strani Britanaca, Amerikanaca i Rusa. Oružja protiv kojih ste se borili u Panzeru sretat ćete sada na svojoj strani (i obrnuto). Dodana su, naravno, i mnoga nova oružja, na obje strane. Način 'kupovine' oružja nije se promijenio, tj. za ekvivalent u PRESTIGEu (koji je na neki način ocjena vaših taktičkih i cjelokupnih uspjeha) dobivate oružje. Što je oružje bolje, to više 'košta'. Ni sam način igre nije se promijenio - vi i vaš suigrač (računalo ili čovjek) naizmjenično izvršavate poteze

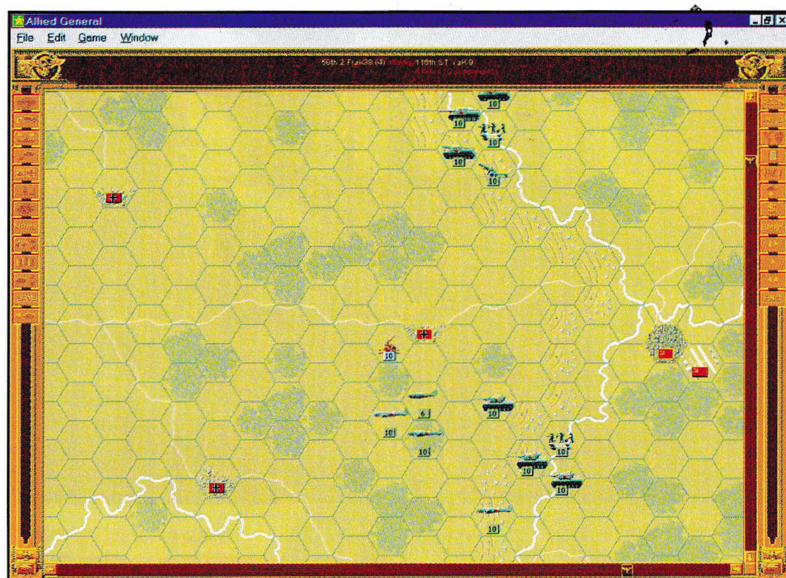


Odaberite jednu od mnogobrojnih misija i porazite protivnika. Kao i u prošlom dijelu ove igre (Panzer General) možete igrati i protiv ljudskog protivnika!

svojih jedinica. Kod igranja s nekim drugim pojedincem posebno je zanimljivo što taj pojedinac može biti vaš prijatelj iz kvarta ili poznanik koga ste upoznali preko Interneta (svugdje taj Internet...), a nalazi se na drugoj strani globusa! Taj način je poznat pod nazivom E-mail igranje. Igra se tako da svako odigra svoj potez i snimi ga te tako zaštiti svoju stranu šifrom, kako onaj drugi ne bi mogao pomicati njegove jedinice. Smatram da ovo baš i nije najsretnije rješenje igranja udvoje, ali izgleda da je neophodno za ovakav tip igara.

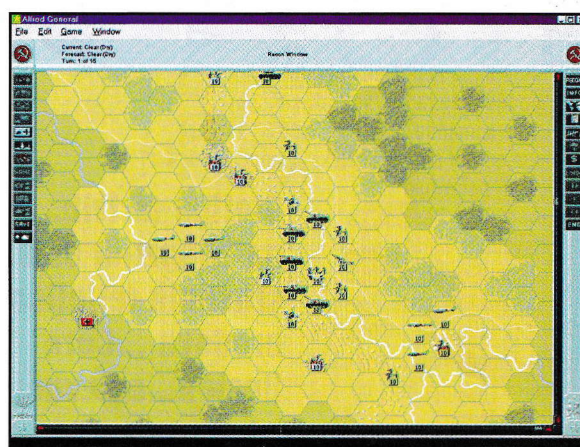
Posebna je zanimljivost da je cijela igra "jedna velika misija", tako da svaki vaš (bio on krivi ili pravi) potez ima određen značaj kod daljnjeg igranja, tj. od svakog poteza ovisi da li ćete završiti kao pobjednik ili (češće) kao gubitnik. Allied General je dosta teži od Panzer Generala ! Tako ćete sada biti u strahu od moćnih njemačkih topova, i to baš od onih kojima ste tjerali saveznike u povlačenje u Panzeru.

Jedna od većih novosti u AG-u su prozori s informacijama koje možete po želji otvarati, zatvarati minimizirati ili... Ti prozori su dosta korisni. Tako u isto vrijeme možete na dijelu



Visoka rezolucija u igri (na slici 1024*768) daje izuzetnu preglednost bojnog polja.





ekrana imati pregled cijele mape, žrtava, kupovati i pomicati jedinice istodobno (naravno ako možete...).

Tehnička strana

Spomenuo sam već da je igra za Windowse, što ima svojih prednosti i mana. Tako su sada potrebni puno veći računalski resursi (RAM, PROCESOR, GRAFIČKA KARTICA), što je vidljivo iz minimalne konfiguracije (koja je stvarno minimalna) od neke 486-ice DX 33 MHz, sa 8 MB RAM-a i double speed CD-om, za igranje skoro potpuno iste igre! Također, tu je i ružni rub prozora koji se nikako ne uklapa u atmosferu prvog svjetskog rata! Nakon svih ovih pokuda spomenimo prednost-dvije. Dobro je što igru ne treba konfigurirati, već ona sama prepoznaje (preko Windowsa) konfiguraciju vašeg grafičkog i zvučnog podsustava. Također, igru možete igrati u bilo kojoj rezoluciji (naravno ograničenje predstavlja grafička kartica ili monitor). Posebno je ugodno igrati u visokoj rezoluciji (1024x768) zbog iznimno dobre preglednosti. Igru prati glazba osrednje kvalitete, mnogobrojni zvučni efekti, koji prate pomak vaših jedinica, eksplozije itd.

Borbe su popraćene i animacijama, nešto ljepšim i boljim od onih u Panzeru. No, one vam ubrzo počnu ići na živce i mislim da ćete ih već nakon nekog vremena, "kad se sve izvrte", isključiti.

Za kraj

Allied General je iznimno dobra igra, tj. bio bi kad ne bi bilo Panzer Generala. Ovako je on samo blijeda kopija, s nekim malim novitetima i velikim zahtjevima. Savjet onima koji nisu vidjeli Panzer General, a svidio im se Allied General: radije kupite Panzera.

Window
Reconnaissance
Information
Strategy Map
Forces Review
Casualties
Deploy Units
Purchase Units
History
Intelligence
Show Command Panels
Hide Command Panels
Tile Command Panels

Blagodati prozora...

Reconnaissance	pregled terena
Information	ovdje možete dobiti sve informacije o vašim jedinicama
Strategy Map	umanjena mapa koja je vrlo korisna jer omogućava pregled cijelog terena i brzo pomicanje jedinica
Forces Review	pregled snaga na bojištu
Casualties	pregled vaših i protivničkih žrtava
Deploy Units	ova opcija služi za razmještanje jedinica
Purchase Units	kupovanje jedinica
History	prikaz prošlih poteza
Intelligence	špijunaža, ovim izbornikom dobivate informacije o protivničkim jedinicama i gradovima

ALLIED GENERAL

- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	72%
Grafika	47%
Igrivost	68%

S.S.I.

UKUPNO 62%

Igrano na:
PC 486/120, 8MB, 25MB HDD

Thunderhawk 2: Firestorm



Damir Bukavina

Kome treba realistična simulacija, pomislit će neki. Tko traži sofisticirane komande? Tko daje Q"#$" za briefinge od pet stranica? Neka pitanja poput ovih potaknula su škvadru iz Core Designa da nakon avanture s pet crnaca u tenku (ShellShock) vlasnicima PC-a priredi i nastavak poznate Mega-CD "simulacije" (možete misliti) Thunderhawk. No, da probudim sjećanja, reći ću nešto i o njemu.

Naime, Thunderhawk se pojavio sredinom 93. te je donio malu novinu u "akcijske simulacije", smjestivši na objekte golemu količinu prekrasnih tekstura time je pridonio realističnosti krajolika i vozila tako da je kamion BIO kamion, a ne kocka i dva valjka u svoj boji, teren je BIO teren, a ne zbunjujuća lekcija iz geometrije.

Stotine mrtvih... hrpetina željeznih ostataka srušenih letjelica i brodova ...Core Design...ne zvuči loše..

No, ako pogledamo na izazovnost same igre, njezino grafičko okruženje i neprekidnu ultranasilnu (i ultranaivnu) akciju, Thunderhawk bi u svakom slučaju dobio ocjenu oko 70%. No, sada je 1996. i mi očekujemo poboljšanje čitave priče, igre, dubine i što je najvažnije - igrivosti. Ali, do konačnog zaključka nas odvaja jedna prilično kaotična recenzija, tako da vrijedi pričekati "šećer na kraju". Krenimo na stvar.



S nastojanjem da ipak dokažem kako Tunderhawk 2 nije toliko nasilan, donosim vam sliku u kojoj apsolutno ništa ne leti u zrak...

Grafika

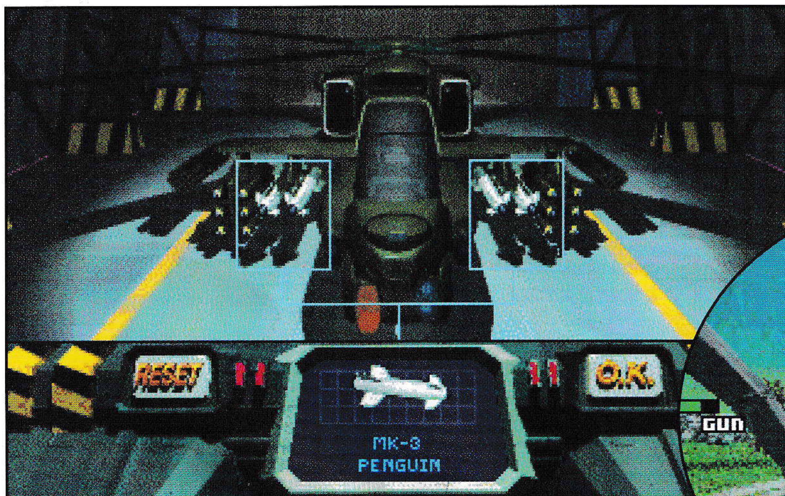
Thunderhawk 2: Firestormova grafika podjeća na onu koju smo imali priliku vidjeti na PSX-u (kojem, po meni, ne ostaje više od godinu dana života) ili na Saturnu. No, prekinimo s pričama o "stranom terenu" i objasnimo kako cijela stvar radi.

Odmah možemo zapaziti da objekti izgledaju zadivljujuće lijepo s obzirom da su u stvari gomila kocaka prekrivenih teksturom, no, stvari postanu zanimljive kad u to uvedemo Virtual Cockpit koji dopušta glavnom sadisti (vama) da gleda potpuno slobodno oko sebe i izvodi manevre slične onima kod F-16 (napomena: vi vozite Apache). No, to nije sve. Imamo efekte eksplozija gdje sve leti u zrak dok komadi oklopa u plamenu "skakuću" oko razbijenog vozila, te dim raketa i sl. Ipak, zamjerka na izostavljanje SVGA moda i terena koji se stvara PRED VAŠIM OČIMA djeluje vrrrrlo negativno na ocjenu koju ću dati grafici.

DRUGO MIŠLJENJE

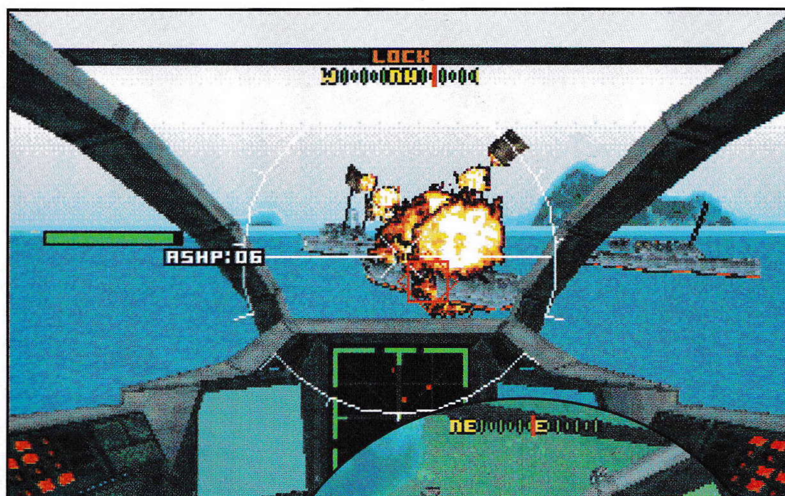
Malo je teže prepirati se oko ove igre s Damirom no rekao bih da ovo i nije simulacija. Igra je prvobitno napravljena za vlasnike konzola pa od nje nismo ni mogli očekivati da bude neka realistična simulacija helikoptera. Potpuno se slažem da ova igra neće zadovoljiti ljubitelje simulacija (nabavite Apache Longbow), no postoji mnogo nas koji ipak nemamo toliko vremena za traženje tipki po tipkovnici (koje su u pravilu kod svake simulacije drugačije) nego želimo odmah upasti u akciju i poskidati sve što se kreće, a nema prijateljske oznake. Igru bih s arkadnog stajališta ocijenio kao jednu od boljih, a tu je i odlična grafika i, po mom mišljnju, niti malo dosadan ili monoton zvuk. U svakom slučaju, igra nije zaslužila ovakvo "pljuvanje", a Core Design je napravio baš ono što je i želio, pravu akcijsku simulaciju (s naglaskom na akciji)!

Silvano Bucić



... što je vrlo kratkotrajno s obzirom da je ovaj fićo odvozio svoje!







BWAAM!!! Ode jedan trajekt za Split!

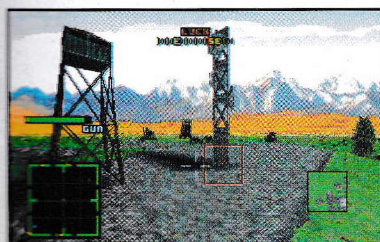
Brattatatatatat

Hm, zvuk. Pa, mogao bih odmah na početku priče izjaviti da igra ima impresivan BROJ različitih skladbi. Sad, svi bi trebali sliniti i proizvoditi čudne zvukove jer imaju 72 "prekrasne stvari" za slušanje dok masakriraju nekog zeca. No, većina glazbe na CD-u je pravo smeće, mogli bi je usporediti sa srednjebosanskim folk-šundom pa preporučujem isključenje zvuka. No, kad učinite to, očekuje vas još jedan užas: zvuk elise udara u bubnjiće pa će vam još nekoliko dana brujati u ušima.

O ljudima i raketama

Za početak bih mogao navesti da u Tunderhawku 2 ni u kojem slučaju nećete naići na realnost i dubinu. Naime, na samom početku zadatka vi ne uzlijećete, već se nalazite u zraku i neprestano dobivate istu poruku. Osim toga, teme uopće nema. Oružje je automatsko, mitraljeza imate dosta dok ostalog oružja (raketa) imate taman toliko da završite prvu desetinu zadatka. Do kraja ćete uništiti, bez pretjerivanja, desetke tenkova, 12-ak helikoptera, oko trideset zgrada. Toliko o realizmu.

No, bilo kako bilo, u TH2 neke su misije i zanimljive (iako i tada jednostavno uništavate sve pred sobom), ali će vas držati uz ekran najviše četiri sata, a nakon toga obrisat ćete ga s diska ili dati CD u besplatne male oglas.



Kraj

Thunderhawk 2 : Firestorm ne zavređuje pozornost, jedino ako ne želite gledati uvredu za žanr simulacija.

Što da kažem.....ako ste puni novca i ako ni u kojem slučaju ne volite realizam u igri nabavite Firestorm, a ako ne, ruke dalje!

TUNDERHAWK 2

- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- ✓ SEGA SATURN
- ✓ SONY PLAYSTATION

Zvuk	62%
Grafika	81%
Igrivost	57%

Core Design

UKUPNO	59%

Igrano na:
PC 486/66, 8MB, 7MB HDD

Playstation i PC CD
Najnoviji CD ROM naslovi samo kod nas!



Najnoviji svjetski CD-ROM naslovi!

The Dig, Aliens, 11th Hour
Tie Fighter 2, Mortal Kombat 3
NBA Jam, TFX EF 2000
Tunderhawk 2, Actua Soccer
Top Gun, Rebbel Assault 2
Terminator, Future Shock, FIFA '96



Radićeva 3 - Zagreb
tel. 01/435-410

Zagrebačka 73 - V. Gorica
tel. 01/710-652

- Videoteke - Ivšićev prilaz 11, Marjanovićev prilaz 2 (Utrine) - Ožujska 11 (Vrbani) - Brune Bušića 5 (Središće) -



Wing Commander

The Price of Freedom

Svemir, kolonijski transporter pod pratnjom par Hellcatova mirno slijedi plan leta... "Zeleni vođa kontroli... Kontrola ovdje. Što imaš za mene Russo? Čisto nebo! Ovo je užasno samotan mali kutak galaksije... Da si bar pokraj mene... Samo sanjaj zeleni vođo... Heh, heh, heh...", tekao je razgovor dok u trenutku kontrolorkin glas nije promijenio ton... "Zeleni vođo, nešto je iza vas! Moj radar je čist, jesi li sigurna? Čekaj...nešto je definitivno vani!" Prije nego se Russo uspio snaći pred njim se iznenada pojavio nepoznati lovac i bilo je to zadnje što je zeleni vođa u ovoj dimenziji vidio. Jedan za drugim Hellcatovi su nastavili slijediti svog vođu, a posljednji je na red došao transporter...

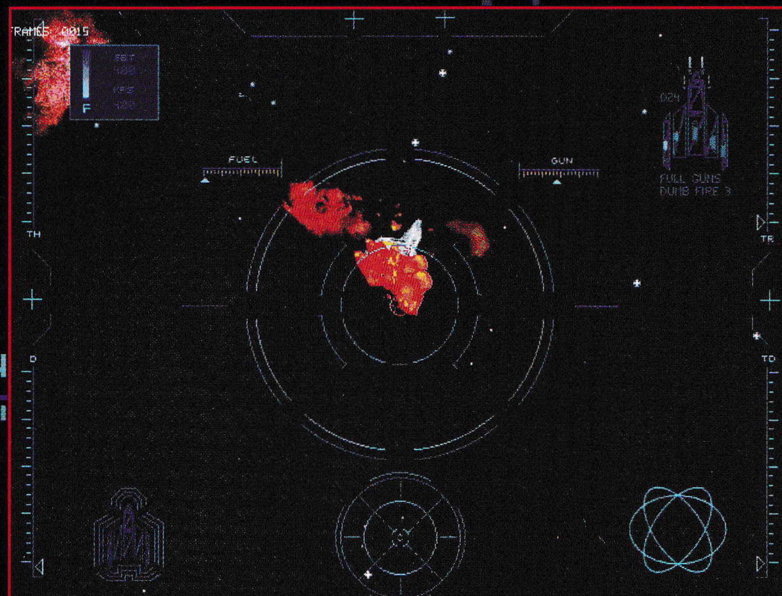
Uzalud je kontrolorka pokušavala objasniti mirovnu misiju i objaviti bezuvjetnu predaju transportera, glas iza bolesno mračnog pogleda rekao je samo: "Granični svjetovi ne uzimaju zarobljenike...". Uslijedila je velika eksplozija i sve što je od transportera ostalo tek je hrpa svemirskog smeća... Selimo se na dobru, staru Zemlju gdje je u tijeku sjednica Velike skupštine konfederacije. Glavna i jedina točka dnevnog reda su sve jači sukobi s gusarima i pobunjenicima s granica konfederacijskog prostora. Vaš stari kolega, Paladin, shvativši da su današnji cockpiti trunku premali za njegove dimenzije, bacio se u političke vode i kao predsjedavajući daje riječ svom starom znancu, admiralu Tolwynu. Tolwyn daje sve od sebe da bi smirio skup, ali usprkos svemu, padaju brojne optužbe na račun graničnih svjetova i gusara. Zaključak je skupštine da admiral Tolwyn ima dva tjedna za pripremu temeljitog izvještaja te da preporuči skupštini smjer daljeg djelovanja... A gdje ste za to vrijeme vi? Živite mirno na svojoj farmici, uživate u mirovini i ni na kraj pameti vam nisu gusari ni mogući građanski rat. No, primili ste poziv svog starog i "pouzdanog" wingmana, Maniaca, hladno ulazite u lokalni birc... Maniac vas čeka s odredbom o ponovnom postavljanju u aktivnu službu. Malo komešanja u bircu, adrenalin čuda stvara, i sve što je začuđeni Maniac čuo bilo je: "Kad idemo?" Ovo je ukratko sadržaj jednog od najdužih i vjerojatno najbolje napravljenih uvoda dosad. Origin i Wing Commanderom 4 nastavlja svoju dobro poznatu tradiciju postavljanja novih standarda u svijetu kompjutorskih igara.

Origin nas je opet oduševio. Četvrti dio jedne od vjerojatno najpopularnijih svemirskih saga svih vremena donio je puno više nego smo očekivali, zato preuzmite ponovno ulogu legendarnog tigrovog srca, pukovnika Christophera Blaira i saznajte što je zapravo cijena slobode...

der IV

Dario "TrashmaN" Rakovac

TrashmaN to base: "Target destroyed, proceeding to next waypoint".



Film, kamera, akcija...

Već nakon ovog uvoda, postat će ...m jasno kamo je otišlo onih 10 miliju-na dolara, koliko je ovo softversko čudo na kraju koštalo. Svi se, naravno, sjećaju Wing Commandera 3 i lavine koju je pokrenuo. Bio je to prvi pravi interaktivni film i mislim da nema osobe kojoj nije zastao dah u trenutku kad je prviput krenuo intro ili se pojavio cockpit u tada nevjerojatno visokoj rezoluciji. Tada je, na žalost, pravi užitak igranja bio rezerviran samo za vlasnike prvih Pentiuma pa je taj isti Wing Commander 3 često bio žrtvom vrlo negativnih kritika i razočaranja vlasnika sporijih strojeva, koji su o Wing Commanderu mogli samo sanjati. No, Wing Commanderi su uvijek bili poznati po tome što su bili korak ispred konkurencije i što su tražili i opremu koja je bila korak ispred (sjetite se da je WC 2 bio prva igra koja je tražila 386 proce-sor i EMS memoriju za govor). Vrijeme ide, tehnika napreduje pa su tako ti isti Pentiumi polako postali standardom i stiglo je doba da se napravi bolje od najboljeg - Wing Commander 4! Kvaliteta i znatno poboljšanje u odnosu na trojku vidljiva je možda najbolje u filmskom dijelu. Sada više nema kom-pjutorski nadocrtavanih pozadina. Sve su scene i interijeri, posebno za igru, rađeni u holivudskim studijima i igra sada stvarno izgleda kao pravi film! Za Wing Commander 4 snimljeno je nešto preko četiri sata filma koji lukavo povezan s tridesetak misija predstavlja jedinstveni igrački doživljaj koji nijedan ozbiljniji kompjutorski igrač ne smije propustiti! Pored toga, ovo je prva igra rađena u pravoj dolby surround tehnologiji pa ćete uz odgovarajuću opremu, naravno, moći uživati u punoj prostornosti nevjerojatno dobro napravljenog zvuka koji podiže atmosferu i daje završni dodir i ovako savršenom dojmu.

Što je s igrom?

Ima ljudi koji kažu da projekti poput Wing Commandera upropaštavaju svijet kompjutorskih igara. Isti tvrde da je u takvim ostvarenjima igraći dio zapravo suvišna komponenta koja samo smeta, nužnio zlo i prepreka u otkrivanju priče. Iako se ne slažem s navedenim, napisao sam to zbog toga što u slučaju Wing Commandera 4 tu ipak ima istine. Naime, misija je užasno malo, svega tridesetak, znaju biti vrlo monotone i često nemaju nikakve veze s radnjom pa stvarno imate osjećaj da vas netko vuče za nos te da letite samo zato da biste nakon misije odgledali još jedan dio filma. Taj će vas osjećaj pratiti tijekom cijele prve trećine igre, kad se oko vas naizgled ništa ne događa, a misije se svodite na rutinske patrole i pratnje, što ubrzo dosadi.

No, tad će se sve preokrenuti, ali o radnji nešto kasnije. Stvar koju ovdje

Vaša prva interaktivna odluka može imati dalekosežne posljedice na tijek zbivanja u igri, jer ce so ovaj simpatični momak pojaviti još jednom.





Misije na površini planeta imaju neugodnu naviku davanja silaznog karaktera broju frameova u sekundi (8-9).

treba naglasiti je znatno poboljšana interaktivnost! Kolikogod isticana i napuhavana, u prethodnom Wing Commanderu interaktivnost je bila ravna nuli (vjerujte mi, odigrao sam ga tri puta i što god radili, priča uvijek ide istim tijekom). Ovdje je, naprotiv, stvar potpuno drugačija. Već prva interaktivna odluka koju ćete donijeti tijekom samog uvoda, može imati utjecaj na slijed radnje! Isto tako, nema više isprobavanja svih mogućih odgovora i izbora najzgodnijeg. Pogriješite li sada, jedino vam je rješenje vratiti se do terminala sa snimljenim pozicijama. Općenito, atmosfera je u filmskom dijelu igre tako dobra pa će vam se često događati da po desetak puta pomaknete strelicu gore-dolje, razmišljajući kako se postaviti i koji odgovor izabrati, a nemojte se čuditi ako vam se, kao meni, dogodi da se naježite kad vas pred zadnju misiju mehaničar pozove u stranu i kaže: "...imam ja nešto posebno za tebe, mali!" Možda pretjerujem, ali budete li igrali Wing Commander, vidjet ćete da ipak nisam lud!

Što je s pričom?

Prije svega, preporučio bih svima koji imaju namjeru odigrati Wing Commandera da preskoče sljedećih par redova jer priča je tako dobra da je najbolje da je polako otkrivate sami. Ne možete li se strpiti, čitajte dalje... Prva bitna stvar je da starih dobrih Kilrathija više nema! Otkako ste im uništili planet bagra luta galaksijom u potrazi za novim domom, a ratovanje im nije ni na kraj pameti. Ipak, ne bi bilo fer da ih se ne spomene pa ćete ih u jednoj od misija čak morati i spašavati, a oni će vam u znak zahvalnosti otkriti par trikova u vezi sa stealth tehnologijom. No, vratimo se na početak. Po dolasku u zapovjedništvo konfederacijskih snaga imat ćete neobično ugodan razgovor s admiralom Tolwynom koji će vam u kratkim crtama objasniti probleme s graničnim svjetovima i opasnost od građanskog rata koja sve brže i brže raste. Tu uskačete vi, kao simbol najboljeg što konfederacija ima, i trebali biste uliti strah u kosti odmetnika s granice. Stacionirat će vas na TCS Lexington, ponos konfederacijske flote, pod zapovjedništvom legendarnog kapetana Eisena. Cijela ekipa s Victoryja ponovno je na okupu. Tu je Maniac, Vagabond, Eisen, sve će biti divno i krasno do neke desete misije kad će se Eisen odjednom naći u svojevrsnom kućnom pritvoru. Komandu nad brodom preuzet će ne baš simpatični Paulsen, a vama će sve skupa biti sve sumnjivije.

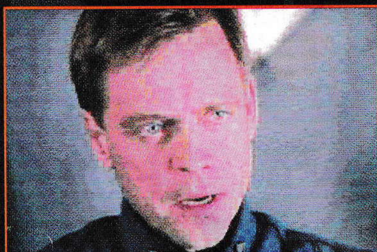
Sve će se početi raspadati u trenutku kada Eisen pokuša prebjeći na stranu pobunjenika, a vi ćete biti poslani za njim. Tu se priča prvi puta račva. Eisen će vas pozvati da mu se pridružite. Ako prihvatite, postat ćete i vi odmetnik, a ako odbijete, vratit ćete se praznih ruku na Lexington gdje će vas idućih par sve brutalnijih misija natjerati da drugi put ipak prihvatite poziv. Sada će tu, naravno, biti prisutno izvjesno nepovjerenje prema vama pa ćete trebati uložiti puno više truda da biste se ponovno dokazali. Ako ste prihvatili prvi poziv, spasili svoju novu bazu, nosač Intrepid. Sada vas čeka ne baš lagani zadatak skupljanja dokaza o zavjeri unutar konfederacije koja želi isprovocirati rat s graničnim svjetovima. Čovjek mrkog pogleda kojeg se sjećate iz uvoda igrat će ovdje važnu ulogu, on je desna ruka kolovođe - čovjeka koji želi preuzeti vlast nad konfederacijom, a taj je idealist nitko drugi do, pogađate, časni admiral Geoffrey Tolwyn (priznajte, bio vam je sumnjiv od početka)! No, admiral je vrlo utjecajna osoba i trebat će vam puno dokaza da bi vaša riječ pobijedila njegovu. Neće to naravno biti teško jer admiral stvarno ne bira sredstva. Bit će tu biološkog oružja, genetskog inženjeringa, a sve u svrhu stvaranja ide-

ALTERNATIVNO

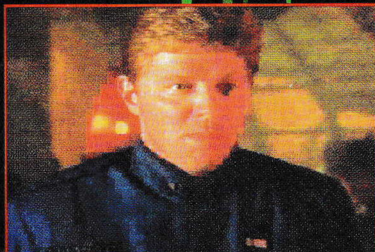
***Privateer* * Izravni nastavak legendarne Elite s malkice drugačijim pogledom na grafiku. Oslanja se na Wing Commander okružje.**

***Tie Fighter* * Ratovi Zvijezda su uvijek bili popularna tema u igrama ovog tipa.**

***Rebel Assault 2* * Ako niste tip koji bi se zamarao sa 1001 komandom ovo je igra za vas.**



Col. Christopher Blair (iliti JA)
Nije li to onaj tip iz Ratova Zvijezda!?



Maj. Todd "Maniac" Marshall
Maniac? Callsign ili nešto više!

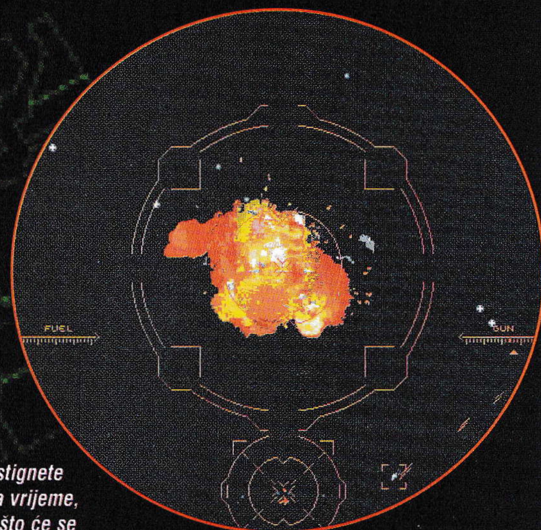


Lt.Col. Gash Dekker
Vođa marinaca (odred za prljave poslove).





Za ovu igru u ruci najbolje leže joysticí Thrustmaster, za koje su i sami programeri predvidjeli određene rutine.



Ne stignete li na vrijeme, eto što će se dogoditi starom dobrom Intrepidu.

Thrustmaster F-16 FLCS i F-16 TQS

Za potpuni užitak igranja potreban vam je, naravno, i vrhunski joystick. Ovaj smo put imali sreće pa smo uz Wing Commandera na testiranje dobili i par zasigurno najboljih joysticka na tržištu. Dobili smo Trustmasterov F-16 Flight Control System (FLCS) i F-16 Throttle Quadrant System (TQS) ili u prijevodu: palicu za "let" i palicu za "gas". Oni igri daju potpuno novu dimenziju jer nema više udaranja po tipkovnici, pritiskanja nebrojenih kombinacija tipki da bismo uskladili topove ili poslali poruku wingmanu... Sada apsolutno sve možemo kontrolirati preko ovih joysticka.

Istina, tridesetak funkcija nije lako kontrolirati niti s ovih raznim switchewima načičkanih joysticka, ali vjerujte mi, za 10 minuta činit će vam se da ste s njima igrali cijeli život. Napravljeni su kvalitetno i robusno, tako da si koji put možete dati oduška pa ih pošteno povući ne strahujući da će se slomiti ili sl. Uostalom, ipak je to Thrustmaster! FLCS i TQS su potpuno vjerno prenesene kopije stickova kakvi se uistinu koriste u američkim lovcima F-16! Kad kažem vjerno, to i mislim jer kad ovo čudo po prvi put samo vidite, ostat ćete otvorenih usta... O osjećaju koji vas preplavi kad ih zgrabite svojim pohlepnim rukama, mislim da ne treba ni pisati, jednostavno fenomenalno. Stick tako dobro leži u ruci, switchevi i gumbi raspoređeni su tako dostupno da igra s nečim drugim djeluje smiješno... Kad se sjetim kako sam nakon FLCS-a uhvatio svoj stari napaćeni Super Warrior, suze mi idu na oči...

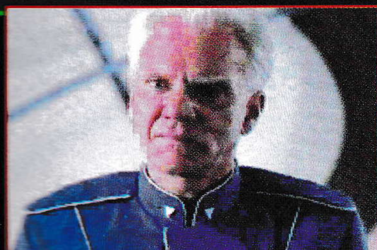
No, vratimo se temi. FLCS i TQS dolaze s opširnom literaturom, dvije diskete s driverima i svim mogućim konektorima i kablovima koji vam mogu zatrebati. Instalacija i spajanje su relativno jednostavni. Sve što treba je staviti disketu u drive i napisati install. Nakon instalacije dolazite u vrlo pregledan izbornik gdje možete kalibrirati, programirati, testirati, raditi što god poželite sa svojim vjernim Thrustmasterom. U driverima imate i velik broj scriptova koji podržavaju gotovo sve poznatije simulacije, a postoji čak i jedan za Doom! Ako ste se pak zalijepili za neku igru koja s letenjem nema baš nikakve veze, FLCS možete programirati i bilo kojem od njegovih (zajedno s TQS-om) 8 gumba ili 7 tro ili četveropoložajnih switcheva dati funkciju koju želite. Sve skupa, FLCS i TQS mogu upravljati s nekih pedesetak funkcija!!! Ako to sve uspijete zapamtiti i u zračnoj borbi koristiti, ne gubite vrijeme kod kuće, Top Gun vas čeka... I što još reći nego: ako vam kućni proračun dozvoljava nabavku ovog savršenstva, požurite i kupite Thrustmasterov ponos pa vam život pred monitorom više nikad neće biti isti!

alnog društva o kakvom je sanjao i sam veliki Vođa prije kojih pedesetak godina. Tolwyn je čak stvorio i svojevrsnu paravojsku, Crno koplje, koja podsjeća na ozloglašene SS jedinice i zadužena je za sve prljave poslove vezane uz stvaranje novog poretka. Dokaza će biti više nego dovoljno, ali zanimljiva je i zgodna stvar da čak i kad sve napravite dobro, pobijedite sve neprijatelje i stignete na zasjedanje na vrijeme još uvijek se može dogoditi da vidite alternativni umjesto sretnog završetka. Možda je najteža vaša zadaća baš na samom kraju jer tada lukavim izborom ponuđenih odgovora morate nadmudriti Tolwyna i tako skupštini dokazati njegova zlodjela. Budite pažljivi jer lako vam se može dogoditi da se nađete pred streljačkim vodom i onda samo možete birati želite li povez preko očiju ili ne. Priča se račva na dosta mjesta u igri, ali što god radili i koji god put izaberali, sve se opet svodi na isto. Bilo bi vrlo zanimljivo vidjeti kako bi se stvari razvijale da smo do kraja mogli ostati na strani konfederacije, ali kad bi sve bilo savršeno ne bi bilo razloga za Wing Commandera 5!

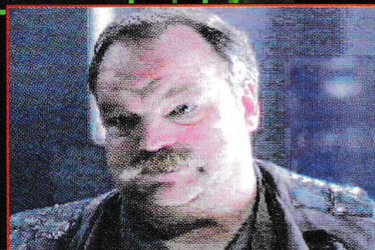
Još par sitnica

Nakon svega ovoga red je da se spomenu i osnovne razlike u izvedbi u odnosu na prethodne Wing

Adm. Geoffrey Tolwyn
"Nikad mu nisam vjerovao i nikad neću."



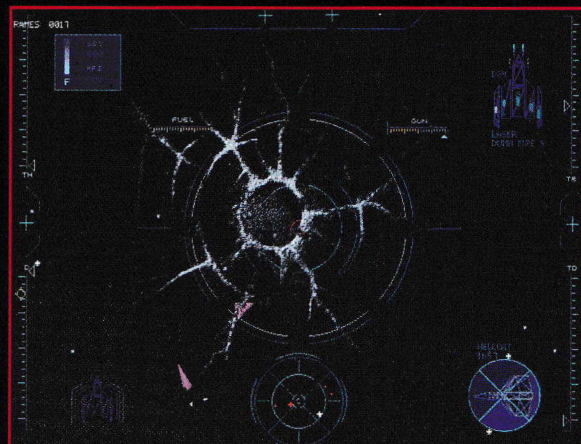
Chief Tech. Robert "Pliers" Sykes
Uvijek će vam osigurati dodatnih par konja.



Lt. Winston "Vagabond" Chang
Definitivno najbolji wingman u igri.







Ajme! Pogodili su me! Opet, a ljudi se pitaju zašto uvijek kasnim!?

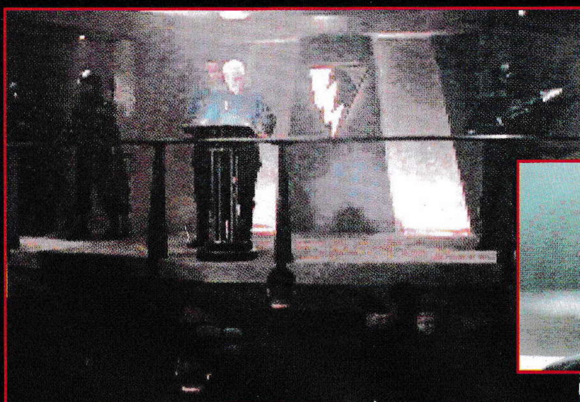
Commandere. Jedna od stvari koja meni nedostaje je ono dobro poznato trčanje do letjelice, stavljanje kacige i polijetanje što je odlika svih dosadašnjih nastavaka ove legende. Isto tako, nema više ni stalnog šetuckanja po brodu. Sada više nećete morati gubiti vrijeme obilazeći sve prostorije na brodu u potrazi za nekim tko bi s vama htio razgovarati. Sve što trebate je pozvati mapu na kojoj se prilično jasno vidi u kojoj je prostoriji tko i s kime sve trebate razgovarati prije misije. Originovci su na taj način vjerojatno htjeli izbjeći prevelik broj CD-ova koji, kao što je slučaj u Phantasmagoriji, trećinu prostora gube na jedne te iste filmiće koje većina ionako ubrzo isključi. Ovako je igra na šest,a ne najavljenih osam diskova, a novac koji je ušteđen racionalnim korištenjem prostora otišao je na kvalitetnije filmove i igrivost.

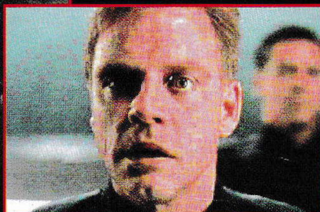
Još nešto moram spomenuti: ostali smo prikraćeni za cockpit. Neki kažu da je to užasno dobra stvar, ali moje je mišljenje da je to veliki nedostatak novog Wing Commandera. Uvijek sam se veselio novim brodovima upravo zbog tih novih kabina, novog rasporeda komandi i ekrana... Sada, to jednostavno fali i čini mi igru pomalo monotonom jer na čemu god letjeli ekran je uvijek isti, nema one tradicionalne ruke na flightsticku koja se miče kako vi upravljate brodom, nema žica koje vire iz ekrana nakon nekoliko izravnih pogodaka, sve je to nekako mlako. No, uzmemo li u obzir koliko se tim potezom dobilo na brzini same igre, ima to svoje zašto, ali meni ipak nedostaje. Nedostaju i romanse... U Wing Commanderu 3 do samog kraja muljali ste stalno i s mehaničarkom Rachel i s prekrasnom Flinticom, što je igri dalo posebnu draž. U četvorci ničeg sličnog nema i to je pored cockpita stvar koja me je najviše razočarala. Dok sam igrao, stalno sam čekao da se nešto počne događati, ali jednog komada, vezisticu Sosu, pokupi žutokljunac Catscratch, a drugi ne pokazuje interes za bilo što osim letenja... Šteta!

BluePoint Station u plamenu! Nema mu pomoći, sorry dečki.

Za kraj i opet hardver

O strahovitim hardverskim zahtjevima Originovih hitova gotovo i ne treba pisati. Oni su uvijek veliki, a kad se radi o nečemu kao što je novi Wing Commander nemojmo se zavaravati da bi to na bilo čemu ispod Pentiuma moglo uspješno raditi. Isto tako, želite li filmove gledati u prekrasnih 65 536 boja trebat će vam brza PCI grafička kartica, a za samu igru, dakle let i svemirske borbe, bilo što ispod Pentiuma 75 makar i za nisku rezoluciju je fikcija. Pozitivno je barem to da ovaj Wing Commander za razliku od trojke, u kojoj je učitavanje misije na 8 Mb strojevima znalo potrajati i po par minuta, radi prilično dobro s 8 Mb RAM-a pa će vam ta količina memorije u kombinaciji sa spomenutom penticom na 75 i 4 x CD driveom biti sasvim dovoljan minimum za koliko - toliko normalnu igru na razumnoj udaljenosti od velikih objekata. Bilo kako bilo, živimo u doba CD driveova šesterostruke brzine, Pentiuma pro i 3D akceleratorskih grafičkih kartica pa neka konfiguracija koja uključuje P120 i 16 Mb možda i ne izgleda pretjerano. Možda... Zasad, snalazite se s onim što imate, igrajte Wing Commandera i ne zaboravite - Cijena slobode je vječni oprez!





NO! That's not true! That's impossible!!!

Wing Commander IV ustupilo poduzeće *Unitrend*, tel. (042) 57 355, 53 133

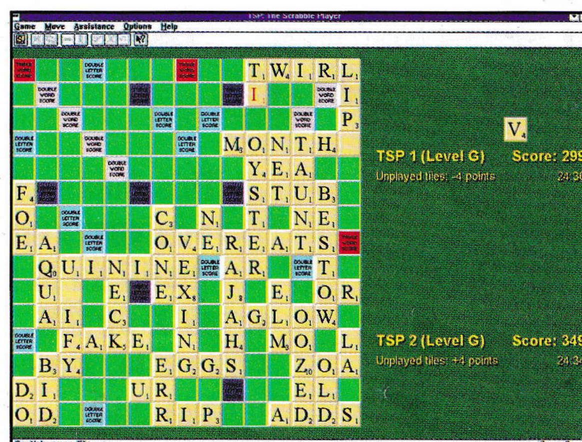
Pojavom Windowsa otvorile su se mogućmosti novih igara. U školi, kod kuće, na poslu (kad vam nema šefa) ove su igre stekle ogromnu popularnost među ljudima. Iako ih Doom - generacija baš i ne voli, roditelji ih ponekad zaigraju na računalu kad se njihov sin odmara od Doom-a ili uči (!?).

Scrabble

Emil Marmelić

Većina je tih igara bila kartaška pa tako postoji 101 vrsta pasijansa, pokera, remija i ostalih srodnih igara. No postoji i nekoliko igara drugih žanrova, a to su različite mozgalice, arkadice i fliperi. Ova igra spada u ovaj drugi žanr. Riječ je o ne baš klasičnoj križaljci, s mogućnošću igranja do 4 igrača i s puno opcija. No, krenimo redom.

Na eranu za igru (lijevo) nalazi se ploča na kojoj se igra, a desno slova koja imate, broj bodova i vrijeme koje vam je ostalo do kraja. Prvi igrač, koji i započinje igru, mora sastaviti riječ, a potrebno je da jedno slovo te riječi bude u sredini ploče. Slova na ploču vučete mišem i to tako da kliknete na slovo koje želite staviti na ploču te ga odvučete do polja na kojem želite da ono bude. Kad ste vi odigrali svoj potez, igra drugi igrač. On sastavlja riječ tako da se riječi ukrštaju ili nastavljaju jedna na drugu (kao u križaljkama). Kad i drugi igrač završi potez, igra sljedeći ili ponovno vi, ovisno koliko ste igrača stavili u igru. Na polju se, također, nalaze i posebna slova, a staviviši na njih slovo vaše riječi dobivate 2, 3 ili 4 puta više bodova, što ovisi o polju na koje ste stavili vaše slovo. Svako slovo vam daje određeni broj bodova, a bodovanje se vrši za svaku riječ zbrajanjem bodova svih slova u riječi, a zatim se, ako ste došli na neko od onih nagradnih polja, pomnože ili dodaju određenom broju i to onda predstavlja rezultat jednog kruga. U izboru slova dobivate i jednu kockicu na kojoj nije ništa napisano. Ta kockica može zamijeniti svako slovo. Ako se ta kockica već nalazi na ploči, ima funkciju samo onog slova koje je zamijenjeno kockicom u toj riječi. Ako baš i ne možete stvoriti riječ od ponuđenih slova, možete propustiti potez ili dopustiti da računalo samo stvori riječ od vaših slova i to onu koja vam donosi najviše bodova. I riječ koju želite staviti na ploču, također, možete birati. U igri postoje i opcije koje vam otežavaju, olakšavaju ili mijenjaju parametre igre, a kad ste na potezu, možete ih uključiti ili isključiti. Tako primjerice, možete snimiti igru koju igrate, učitati prije snimljenu poziciju, zapauzirati igru ili je isprintati na papir. Tu su još i opcije koje vam pomažu u igri i daju joj druge oblike. Također možete provjeriti da li riječ koju ste zamislili nešto znači i prihvaća li je računalo. Još možete i upisati slova, a računalo će vam dati anagrame od tih slova. Tu su još i opcije kojima mijenjate boju pozadine, isključujete vrijeme ili pregledavate dosad najbolje rezultate. O igri bi se još dalo štošta napisati, pogotovo kako igrati, no najbolje je da vi sami napravite plan slaganja riječi, i tako budete bolji od protivnika. Grafika u igri je dobra, a ovisi o rezoluciji koju podržava vaša grafička kartica. Bilo kako bilo, nabavite ovu igru jer je dobra društvena igra i naučit ćete ponešto engleskog.





Na početku vaša će križaljka izgledati ovako. Sa slovima koja dobijete morate složiti neku riječ, a ona koja ste "potrošili" zamijenjuju se novima.

SCRABBLE

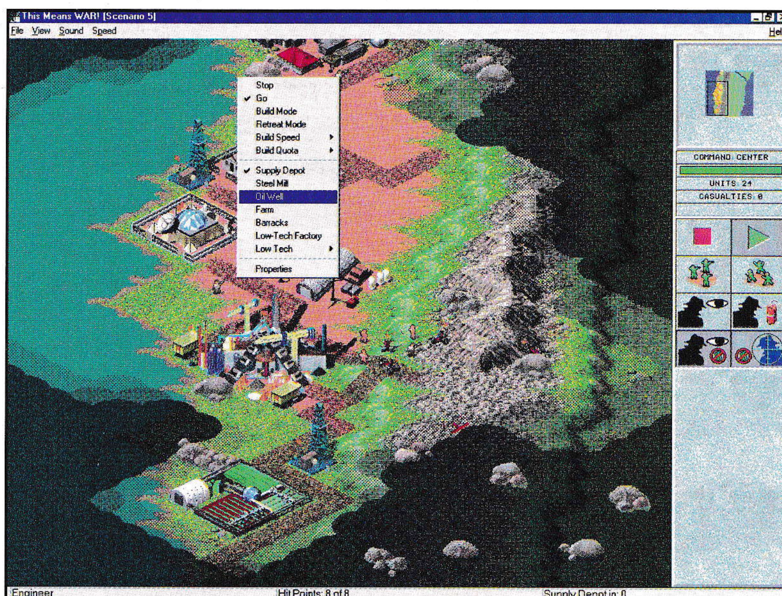
- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	49%
Grafika	37%
Igrivost	68%

???

UKUPNO 56%

Igrano na:
PC 486/66, 8MB, 1,4MB HDD



Padajući izbornici, visoka rezolucija, sporost ... jednom riječju Windowsi.

This Means War

Patrik Pencinger

Već neko vrijeme su ljudi razorenog društvenog života zbog neprekidnog igranja UFO-a na iglama. Razlog: isčekivanje trećeg dijela ove genijalne igre, kojeg već neko vrijeme reklamira Microprose.

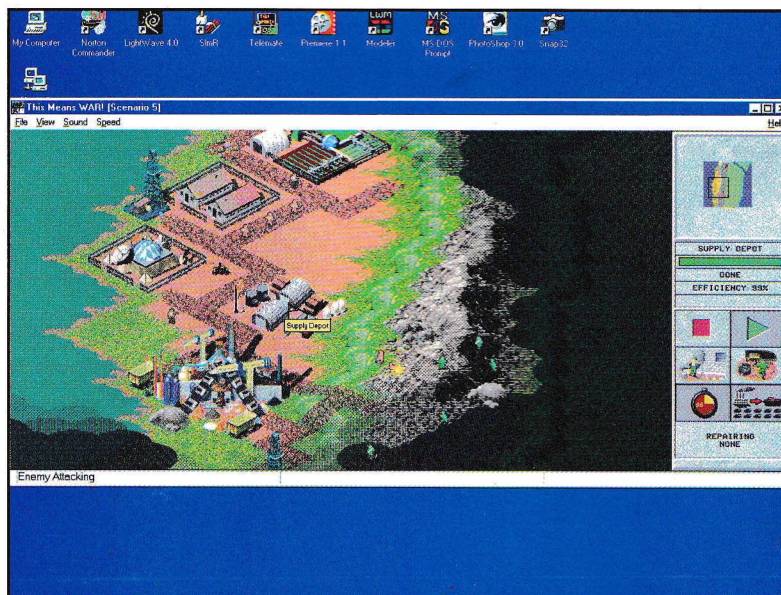
Zašto sad (opet) RAT?

Bliža budućnost. Komunikacije su se razvile u neočekivanim razmjerima. A ljudi kao ljudi, sve te blagodati novog svijeta koriste za igru. Naime, na tržištu se pojavila igrica Snark Hunter koja u vrlo kratkom vremenu postaje popularnija i od DOOM-a (??). Svi je igraju. Preko MREŽE, naravno. Sve dok igra ne pokaže svoje pravo lice... Naime, nestašni hacker koji ju je proizveo u nju je ugradio viruščinu, i ne sanjajući o mogućim posljedicama. I tako, proradi taj njegov virus, rušeći sve (računalske sustave) pred sobom. Mreža PADA! Sve komunikacije nestale nepovratno, sva trgovina, informacije... Imali su previše povjerenja u mrežu... Počinje kriza. Rulja je bespomoćna bez mreže. Uskoro počinju nemiri. Pobunjenici napadaju gradove da bi preživjeli. Stvara se nekoliko vojnih klanova (svaki sa svojim ustrojstvom, od univerzalnog bratstva do autokracije po uzoru na Napoleona). Vi ste vođa jedne takve grupe, a predstavljate "The American Way of Life" iliti dobre stare američke vrijednosti...Vama zapovijeda general nekog tipično američkog imena, a kad god se pojavi, stoji ispred američke zastave (patriot...). Kroz igru se borite protiv raznih protivnika: Crocodile Ghandia, Sheik Omara,modernog Atile, biča božjeg, Napolienne (moderni ženski Napoleon, samo još bolje taktike i izgleda). I sad već nazirete cilj ove igre...Pobiti sve protivnike kroz brojne misije. Misija ima različitih, od onih gdje se iskrcate sa snagama na obalu pa neprijatelju pometete bazu do onih gdje morate pažljivo rasporediti sredstva na ulaganje u razvoj mnogih građevina i gradnje oružja. I kad ste to završili, gotovo je! Zvuči lako, zar ne ?

Za This Means War (Apocalypse) mnogi su mislili da je nastavak X-COMM, ali on to nije, što će možda biti razočaranje za UFOvce, ali za ostale igrofile, nova poslastica!

Sama igra

Najjednostavnije rečeno, ova igra je još jedan klon Dune II tipa igara. (Nešto mlađi igrači prepoznat će takve igre u Command & Conqueru ili možda Warcraftu 2). Dakle, pratite i gledate svoje mnogobrojne i raznovrsne trupe gledajući iz izometrijske perspektive. Ne možete zumirati mapu, ali ovisno od rezolucije u kojoj igrate (ili možda veličine prozora) bit će vam u ekranu veći/manji dio mape, tj. ako nemate 17" monitor, više/manje ćete kvariti/naprezati okice. Postoji tu još jedan ALI. Naime, igru je stvarno ugodnije igrati u velikoj rezoluciji, no sve to se plaća u brzini izvođenja, tako da na 486DX do 12 MB



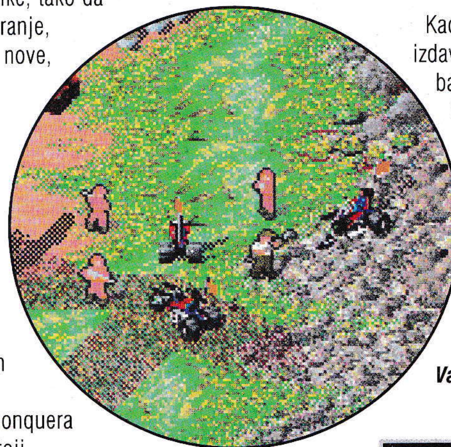
Ako ne želite, ne morate igrati preko cijelog ekrana, već možete širiti, sužavati prozor po želji (jedino je pitanje, zašto?).

RAM-a nije preporučljivo eksperimentirati s rezolucijama zbog vašeg (duševnog) zdravlja. Dalje, kad namjestite rezoluciju, broj boja u Win-u smanjite na 256, namjestite zvuk i spremite se za noć koju ćete provesti sa novom igrom i ... Kontrole ćete brzo svladati. Ako, slučajno, naletite na neprijateljsku jedinicu, nanišanit ćete je i ubiti. Polako ćete kroz misije upoznavati nove građevine i nove jedinice (kojih ima stvarno puno), što je u biti i najzanimljivije u igrama ovog tipa - otkrivanje, upoznavanje novog, zadovoljavanje nezasitne ljudske znatiželje. Kod igranja najvažnije je naučiti pravilno upravljati jedinice na neprijatelja (jednog po jednog) i naučiti (ili još bolje da sami stvorite) taktiku gradnje... Da li ćete podijeliti resurse na obranu i izgradnju novih pogona i farmi koji će vam ubrzati gradnju, da li ćete neprijatelja "gristi" malo po malo ili ćete nagomilati snage i pomesti ga u jednom naletu...sve ovisi o vama.

Malo o jedinicama ?

Ukratko, jedinica ima mnogo. Možemo ih podijeliti u 3 vrste. U prvu vrstu spadaju "uslužne" jedinice koje vam služe za gradnju cesta, dovoz ruda iz rudnika ili pak prospekciju terena. Ove jedinice obično su skupe, ali i ranjive tako da ih treba dobro čuvati jer su u većini slučajeva zaista važne. U drugoj grupi su zgrade. Pažljivo se mora promisliti prije gradnje zgrada. Cilj vam je pronaći ravnotežu između potrebne populacije za industriju i vojsku, njihove hrane, koja ih čini sretnima, što utječe na njihov rad (efficieny) u tvornicama i voljnost odlaska u vojsku. I na kraju, treća i najvažnija skupina, vojska.

Postoje razne borbene jedinice, od zračnih preko kopnenih do vodenih. To sve omogućava razne taktike, tako da vam je osigurano dugo igranje, uvijek s otkrivanjem neke nove, bolje taktike.



Vaša vojska u punoj opremi.

Tehnička strana, mračna strana?

Što se tehničke strane tiče, igra kotira prilično visoko, iako se nakon dužeg igranja uočavaju neki nedostaci. Tako npr. kvaliteta zvučnih efekata i glazbe daleko je ispod npr. Command & Conquera ili Warcrafta 2. Istina postoji popriličnо zvučnih efekata i govora, ali nakon kraćeg vremena postanu, blago rečeno, dosadni. Grafika je adut ove igre. Igru možete igrati u svim mogućim rezolucijama (od 640x480 do 1600x1200), a što je veća rezolucija, to je veće vidno polje. Inače, na 14 ili 15-inčnom monitoru ne isplati se igrati u većoj rezoluciji od minimalne jer, osim što igru zamjetno uspori, sve je presitno i naporno za oči! Igra ima još jedan VEELIKI nedostatak - NE PODRŽAVA IGRANJE PREKO MODEMA, tako da ćete svoje sadističke sklonosti i nadalje (barem u ovoj igrici) morati iskaljivati na računalu...

Za kraj

Kao da su u Microproseu požurili sa izdavanjem ove igrice da bi odlomili barem dio kolača. Možda je zbog toga i nedorađena u nekim sitnicama. No, kako bilo da bilo, igra će naći svoje poklonike. Još jedna riba u moru, reklo bi se...

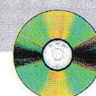
THIS MEANS WAR

- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	52%
Grafika	83%
Igrivost	64%

Microprose

UKUPNO	61%
Igrano na: PC 486/120, 16MB, 21MB HDD	





Kad pritisnete na jedinicu, pokaže vam se njen efektni domet oružja.



Vaš nadređeni general "All USA"... Patriotski nastrojena vojničina koja voli zadavati naredbe.

Sensible World of Soccer 95/96



Felix

Ako imate Amigu i volite nogomet, nije potrebno posebno objašnjavati o čemu se ovdje radi...

Kad je Sensible software napustio Amigino tržište, Time Warner im je ponudio da će za njih izdati nastavak na Amigi. U Time Warneru su odmah prionuli poslu i sada imamo nastavak NAJBOLJEG nogometa na "prijateljici".

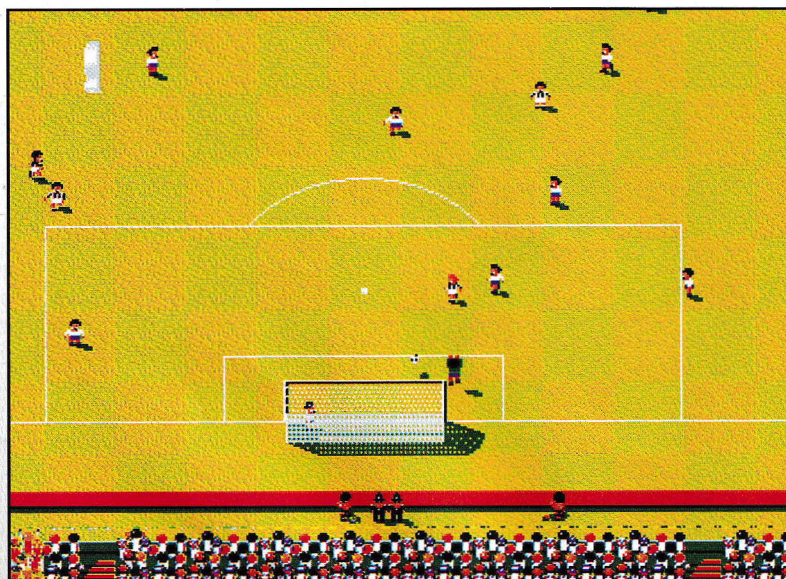
Ovo, novo, izdanje "Senzibilke" donosi pregršt novina. No o svemu tome nešto kasnije. Moram naglasiti da sam bio jako iznenađen kad sam vidio nastavak "Senzibilke", budući su iz Sensible sofwarea stizale informacije kako neće raditi više ništa za Amigu. No, na našu sreću, očito da su se predomislili. Možda je sada važno napomenuti da su isto tvrdili i dečki iz Teama 17, pa su ipak izdali Worms. Prema tome, zaključak je; ipak se KREĆE. No, vratimo se mi "Senzibilki" i novitetima. Prvo, u svim međunarodnim kupovima ukinute su cijene igrača i zamijenjene zvjezdicama (što više zvjezdica, to bolji igrač). Vjerujte, ovo je stvarno dobro jer je u prijašnjoj verziji cijena igrača bila toliko nestalna pa nikada niste znali koliko zapravo vrijedi. U karijeri i dalje ostaje vrednovanje igrača prema cijeni, ali cijene više ne padaju onako vrtoglavo. Tu su još neke novine. Sada imate i B team, gdje su vam rezerve, juniori i posuđeni igrači pa nećete više igrati sa četiri posuđena igrača. Uvedena je i vaša godišnja statistika pa ako ste dobar trener i izaberete hrvatsku nacionalnost, postoji "opasnost" da vas izaberu za izbornika, pa ćete morate "odguliti" i međunarodne utakmice s Hrvatskom. U samoj tehnici igre ništa se nije promjenilo, osim što su dodani neki detalji (animirani navijači, vaši igrači dižu ruke u zrak kad zabiju gol itd...). Još jedan dodatak koji krasi ovu verziju igre je nešto poboljšana kontrola igrača, tako da su sada dodavanja puno lakša i, što je još važnije, preciznija. U gornjem lijevom kutu se tijekom igre ispisuju imena igrača koji vode loptu (kao u Goalu). Osim velikog broja poboljšanja, ipak ima i nekoliko propusta. Imena igrača su nadopunjena samo u velikim svjetskim ligama (talijanska, engleska...) dok, recimo, u hrvatskoj nema promjena (Dubrava i Radnik su još uvijek u prvoj ligi). Još uvijek postoje klubovi koji nemaju original dresove itd...(no, to su ipak samo kozmetički propusti, ništa strašno). "Senzibilka" i dalje radi na SVIM Amigama. I za svakog ozbiljnijeg ljubitelja nogometa, ovo bi trebala biti dugo očekivana poslastica.



U samom managerskom dijelu olakšan vam je posao jer sada znate koliko tko zapravo vrijedi pa više nema zbunjujućih situacija.

HAJDUK SPLIT	MATCH STATS	JUVENTUS
0	GOALS	2
50%	POSSESSION	50%
17	GOAL ATTEMPTS	17
14	ON TARGET	11
0	CORNERS WON	1
3	FOULS CONCEDED	2
0	BOOKINGS	1
0	SENDINGS OFF	0

Iako je na terenu sve izgledalo ravnopravno, presudili su Ravanelli i Del Piero.



Poslije ovog sretnog događaja radost vaših igrača i navijača izražena je dizanjem ruku u zrak (forza Ravanelli, forza Juve, gool, gool, goooool!).

S.W.O.S. '95 '96

- A500, A500+, A600, A1200, A4000
- PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	77%
Grafika	72%
Igrivost	87%

Time Warner

UKUPNO ... 86%
Igrano na: Amiga 1200, 2MB, 2 2DD

✓ Po prvi puta vam predstavljamo seriju korisnih i duhovitih knjiga namijenjenih igrama. Džepnoga formata i bogato ilustrirane, ove knjige vam nude bezbroj uputa i korisnih savjeta. Iskoristite povoljnu priliku i odlučite se za kupnju. Ukoliko naručite 3 knjige od 1-3 ili od 4-6 cijena je 156 KN. Specijalan popust za naručitelje serije → 6 knjiga = 294 KN.

Nº1 NAJBOLJE Strategije

- I SVJETSKI RAT
- II SVJETSKI RAT
- VIJETNAMSKI RAT
- RATOVI BUDUCNOSTI

NOVO!!!

Neophodno štivo za sve ljubitelje osvajačkih pohoda, ratnih taktika i vojnih osvajanja. Pomoću ove knjige svaka bitka može biti vaša "Oluja".
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

Nº2 NAJBOLJE Avanture

- KRIMI
- POVIJESNE
- FUTURISTICKE
- CYBERPUNK

NOVO!!!

Napokon prava poslastica za sve okorjele avanturiste!
Upustite se u tajne zamršenih avantura, bezbrojnih zamki i prepreka!
Otkrijte male tajne velikih majstora avantura!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

Nº3 NAJBOLJE Sportske simulacije

- HOKEJ
- KOSARKA
- NOGOMET
- FORMULE

NOVO!!!

Najbolje spotrske igre okupljene na jednome mjestu!
Ne propustite priliku za osvajanjem titule svjetskih prvaka, jer najpoznatiji sportski klubovi i tereni čekaju na vas!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

Nº4 NAJBOLJE Avio-simulacije

- JEDNOKRILCI
- DVOKRILCI
- BORBENI ZRAKOPLOVI
- NEVIDLJIVI BOMBARDERI

NOVO!!!

Borbeni zrakoplovi, suvremene i tehnički odlično opremljene čelične ptice mnogima oduzimaju dah.
Sakupili smo za vas do sada najzanimljivije igre sa popisom moćnih zrakoplova, njihovih letačkih i manevarskih sposobnosti, popisom oružja i savjetima za upravljanje.
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

Nº5 NAJBOLJE FRP-igre

- DUNGEONS & DRAGONS
- ADV. DUNGEONS & DRAGONS
- ULTIMA
- WIZARDRY

NOVO!!!

Kako sastaviti čarolije, pronaći tajne hodnike, osvojiti dvorce i riješiti se zlih demona, opakih vještica i ogromnih čudovišta?
Savjeti, uputstva i rješenja olakšat će vam i najteže probleme.
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

Nº6 NAJBOLJE Managerske igre

- SIM IGRE
- NOGOMETNI MANGERI
- TYCOON IGRE
- BUSINESS MANAGERI

NOVO!!!

Kako sagraditi nove gradove, povoljno kupiti dionice, mudro uložiti svoj novac ili sastaviti dobru nogometnu momčad?
Može biti jednostavno ukoliko i za to postoji rješenje!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!



Rayman

Ivan Tojčić

Imate li mlađeg brata ili, možda, mlađu sestru? Ako imate, ni slučajno ne igrajte ovu igru pred njima jer ćete odmah čuti kreštavi i plačljivi glas: "Pusti da u miru pogledam crtić."

Kad sam rekao crtić, vjerujte, nisam pogriješio. Ubi Soft Entertaiment je prošle godine pustio na tržište novu i vrlo zabavnu (što je rijetkost) arkadnu igru pod imenom "Rayman"(??!?). Mogli ste još u prošlom broju Hackera u rubrici "Info" pročitati da je igra u časopisu "EGM" pokupila najbolju nagradu za zvuk i animaciju pa se ne bih odveć zadržavao na toj temi tj. hvalio već hvaljeno. Čitajući moj tekst zasigurno se pitate: "Pa, dovraga, ako je igra proizvedena prošle godine kako to da je onda iz nje ispao takav hit?" Naime, igra je proizvedena prošle godine, ali samo za 32-bitne konzole (Saturn, Jaguar, Sony Playstation) i tek je sada napravljena za PC. Odmah možete i sami razmisliti o svemu tome ako vam kažem da Rayman za PC radi na 486DX procesoru sa 4 Mb RAM-a, a rađen je zapravo za npr. Playstation koji na svome Silicon Graphics RISC procesoru može konkurirati i slavnom Pentiumu. Rayman na Playstationu pri toj brzini radi čisto normalno te možemo pretpostaviti da na slabijim 486-icama radi dosta sporije. Žao mi je samo što ovu igru nisam isprobao na nekoj 32-bitnoj konzoli pa bih vam mogao dati 100% točne podatke. Naravno da se razlikuje i u rezoluciji i u broju boja na ekranu, koje su sigurno bolje na konzoli, ali tu nećete imati nekih velikih poteškoća, jer i na PC-u izgleda predivno, prekrasno, predobro itd., itd. No, malo sam se raspričao o mogućnostima i zahtjevima te je red da kažem koju i o samoj igri. Rayman je klasična arkadna igra. Prije igre u izborniku možete pod ikonicom options rekonfigurirati tipke za upravljanje pa bih vam savjetovao da ih prilagodite sebi na najbolji mogući način jer igra baš i nije tako lagana. Za vrijeme igre, osim strelicama, imate tri poteza:



Nabavite "super šaku" i rasturite protivnike. Za "super šaku" postoji i dodatak koji ubrzava njen let.



1) Blejanje: Ovo vam je prvo i najslabije oružje kojim se možete riješiti samo nekih neprijatelja. Rayman pred neprijateljem razvuče obraze što je moguće više i isplazi jezik mičući ga lijevo-desno uz stanovit zvuk te time prestraši neprijatelja. Time ga ne ubijate, već samo prestrašite i on pobjegne i vrati se, osim ako negdje ne padne u vodu.
2) Skakanje: O ovom potezu ne trebam previše pisati, zar ne?
3) Udarac šakom: Najjače oružje koje dobijete tek na drugoj stazi. Njime možete rušiti bundeve koje kad padnu u vodu, plutaju i dobar su način za prelaženje vodenih prepreka. Udarac pojačavate i ubrzavate skupljajući male zlatne šake.

Nisam spomenio Raymanovu građu tijela. Svaki dio tijela je zaseban - ruke, noge, glava, sve je to odvojeno od tijela te mi u redakciji nismo uspjeli otkriti kako se sve to drži na okupu. No, što je tu je, ali i u tome ima dobrih stvari, npr. udarac šakom; kad držite gumb za udarac, Rayman vrti šakom i kad ga pustite, ruka se odvoji od tijela i poleti onoliko daleko koliko ste vi dugo držali gumb, potom se ponovno vrati, a i tada isto može udariti. To znači, ako ste nešto







Rayman je jedna od onih arkada u kojoj prelazeći gomile šarenih nivoa spašavate svijet od zlog tipa, u ovom slučaju Mr. Dark (znakovita li imena)!



promašili, možda to šaka riješi u povratku (Cool, ha?). Što se humora tiče, Ubi Soft je mislio na nas. Gluparanja poput onih iz crtanih filmova će biti i previše kroz cijelu igru. Nasmijat ćete se i neprijateljima. Ima tu svega, od kineza s dugim, dugim brkovima (do poda) do desperadosa (Nije Antonio Banderas) s velikim pištoljima, pomahnitalih pirana itd. itd. Samo vam moram reći još jednu, barem meni, dobru foru s pomahnitalim piranama. Naime, kad pirana iskoči iz vode, vi je udarite šakom, ona napravi onaj tupi izgled lica (blentavi smiješak, oči u križ) te joj zubi poispadaju i ona padne natrag u vodu (ha, ha, ha). Kretanje stazama je riješeno kao u Mario Brosu - kad završite stazu, put postane prohodan i prođete na drugu. Snimanje je vrlo jednostavno - kad se šećete stazama, vratite se na početak i skrenite lijevo na stazu označenu šeširom (ili takvim nečim). To je opcija za snimanje.

Nekoliko savjeta za igru:

1) Snimajte pozicije
2) Nemojte se živcirati
3) Gledajte prema gore ili dolje dok hodate stazom. Ovako ćete možda naći još koju lijanu ili stazu do života, ja sam ih našao nekoliko (ne, neću vam reći gdje).

Naravno, svakako pogledajte igru. Ako vam je preskupa, pogledajte je kod prijatelja, ispati se.

RAYMAN

- A1200, A4000
- PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	89%
Grafika	78%
Igrivost	86%

Ubi Soft

UKUPNO ... 83%

Igrano na:
PC 486/66, 16MB, 11MB HDD



Pinball Prelude



Vedran Relić

Kako su fliperi izgledali u prošlosti, kako izgledaju u sadašnjosti i kako će izgledati u budućnosti? Na to su pitanje pokušali odgovoriti dečki iz Effigy Softwarea. No, jesu li u tome i uspjeli?



Relativno nepoznata gore spomenuta programerska kuća izbacila je PINBALL PRELUDE na tržište prošle godine.

Past

"Radnja" ovog flipera prebačena je u daleku prošlost, kako mu i samo ime kaže. Gađajući dinosaure i crtajući po pećinskim zidovima, pokušavate, naravno, sakupiti što više bodova. Fliper je relativno lagan (što znači da ćete bez većih problema oboriti sve ranije rekorde). Nema nekakvih posebnih ciljeva koje treba doseći, tako da fliper sve u svemu izgleda dosta prazno i nedorađeno makar ima četiri palice. Krajolik krasi rijeka koja prolazi uz pećine, u kojoj vam se može okupati loptica. Razmak između palica je vrlo malen pa će vam loptica pobjeći jedino ako igrate zatvorenih očiju.



Present

U ovom fliperu susrećemo se sa sadašnjošću koju krase motorolini mobiteli, sateliti, kamere i televizori (gdje li su računala!?). Ovaj fliper dosta podsjeća na Pinball Dreams, ali je znatno lošije kvalitete. Ima dosta "keksa", bumpera i tunela, tako da je zanimljiviji od prvog. Moguće je ugurati lopticu u nogometni teren te odigrati utakmicu (cool!). Loptica također može promijeniti izgled, što je novitet kod flipera. Grafika je solidna, a zvučni efekti dobri.

Future

Treći fliper nas vodi u budućnost kakvu su proricali u Terminatoru. Umjesto s lopticom igrate s malim droidom. Između palica se nalazi veliki romb koji ne dopušta loptici tj. droidu da prođe između njih. Droid tijekom igranja potamni te dobije na težini, što znatno otežava igranje. Palice su u obliku neonskih cijevi i ima ih pet. Cilj u ovom fliperu je ekološke naravi. Naime trebate smanjiti zagađenje na Zemlji. Grafički je dorađeniji od prethodna dva, ali zato ima slabije zvučne efekte.

Rezoluciju, jačinu zvuka ili glazbe, broj loptica za Megaball, nagib ploče moguće je odabrati u MAIN OPTIONS (F10). Preporučljivo je za vrijeme igranja s više loptica postaviti rezouciju na 640x512 piksela da bi imali veću preglednost. Izvođenje je u 256 boja, tako da će vam za igranje biti potreban AGA Amiga (A 1200/4000). Igra dolazi na četiri diskete i ne može se instalirati na hard disk, što je jedan od mnogih nedostataka ove igre.

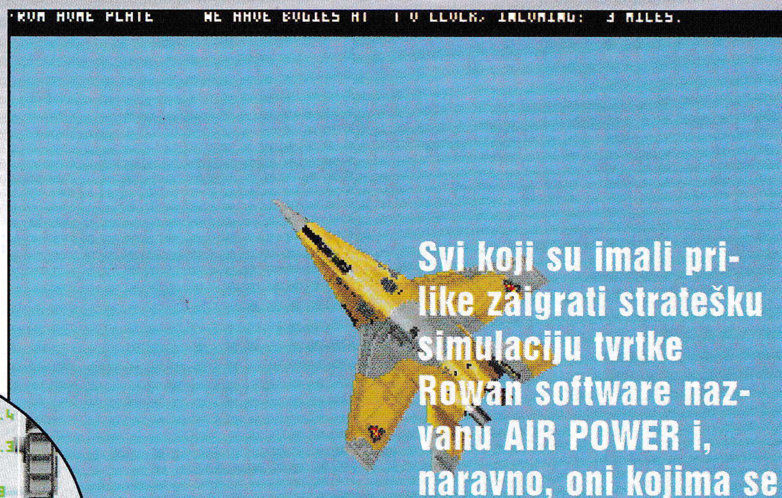


Navy Strike

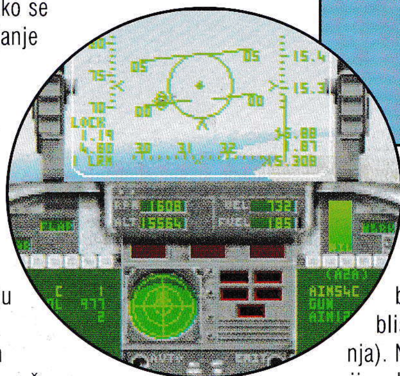
Task Force Command

Igor Duić

Ako niste igrali AIR POWER, trebate znati da je to jedna vrlo dobra i dorađena simulacija borbe starinskih zrakoplova (jednokrilci i dvokrilci), s dobrim zvučnim efektima i odličnom, glatkom grafikom. Kako NAVY STRIKE prethodi AIR POWERU znači da bi se trebao odlikovati boljom grafikom, zvučnim efektima ... U NAVY STRIKEU svoje snove, dosegnuvši nebo, ostvarit ćete u zrakoplovima poput F18 Hornet ili možda u kabini Wild Weasel lovca. Vaši neprijatelji će uglavnom upravljati zrakoplovima tipa MIG 21, MIG 29, MIG 31 ... Igra je vrlo slična i TFX fighteru. Najbolji je standardni pogled iz kabine koji možete mijenjati funkcijskim tipkama. Ako se vaši prsti umore, možete upravljanje prepustiti automatskom pilotu. Izbornici su vrlo jednostavni. Unutar opcije configure možete podesiti i prilagoditi gotovo sve grafičke, zvučne komponente ili komponente za upravljanje, kao što je joystick. Od misija na raspolaganju su vam misije u Kuvajt, Kinu i Libiju gdje vam je zadaća provođenje Pentagonovih ili predsjednikovih naredbi. Bit ćete smješteni na nosaču zrakoplova i nećete se baš često boriti u zraku. Misijom u Kini vi ćete provoditi zabranu letenja i pružiti sigurnost putničkim zrakoplovima. U Libiji je vaša zadaća nadgledanje i povremeno uništavanje raketnih pogona i kemijskog oružja. Mislim da o kuvajtskoj misiji ne trebam puno govoriti jer je svima poznata akcija zračnih snaga zvana Pustinjska oluja. Ako vas je sve ovo zamorilo, odaberite u glavnom izborniku ALERT 5 i naći ćete se u kabini jednog fantoma kao običan pilot. Tu će vaša zadaća biti izvršavanje naredbi odnosno zastrašivanje i obaranje neprijateljskih zrakoplova. Ako budete imali poteškoća sa zračnom borbom, onda vam predlažem da u Main izborniku odaberete opciju TRANING gdje ćete se moći izvježbati u različitim borbama (npr. DOGFIGHT tj. bliska borba s mnogo manevriranja). Najčešće ćete se naći u najmodernijem lovcu-bombarderu kojim se koriste američke, kanadske, australske i španjolske snage. Taj zrakoplov se pokazao vrlo učinkovitim u bombardiranju iračkih baza (misija Kuvajt). Njegovo naoružanje se sastoji od jednog 20 mm topa, 2 AIM-9 i 2/4 AIM-7 rakete. Vaš zrakoplov može ponijeti i 7700 kg bombi. Da, to je F/A-18. Trebao bih još naglasiti detaljnost kabine. Misije nisu ni kratke ni lagane i ako vam se ova igra svidi provest ćete mnogo vremena skidajući MIG-ove. Za ovu vam je igru potrebna 486-ica, 8 RAMA, po mogućnosti SVGA kartica i 16 bitni SB.



Kao i u svim simulacijama i ovdje imate na izbor više različitih pogleda. Pa tako možete pogledati i svoj zrakoplov vanjskom kamerom.



Kokpit zrakoplova je prilično dobro napravljen, tako da je osigurana preglednost svih uređaja na komandnoj ploči.

Svi koji su imali prilike zaigrati stratešku simulaciju tvrtke Rowan software nazvanu AIR POWER i, naravno, oni kojima se ta igra svidjela došli su na svoje jer već spomenuta tvrtka izdala je još jednu stratešku simulaciju zrakoplova i nazvala je NAVY STRIKE (zašto ne AIR POWER 2?).

NAVY STRIKE

- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	71%
Grafika	82%
Igrivost	67%

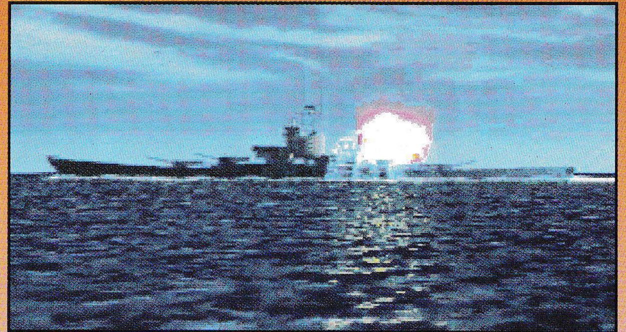
Rowan

UKUPNO ... 76%

Igrano na: PC 486/50, 8MB, 24MB HDD

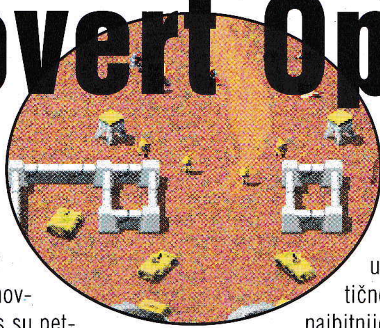


Budući da nastavak legendarnog C&C-a kasni, ekipa iz Virgin Interactivea odlučila nam je olakšati čekanje, dati nam da pogledamo što nas u skoroj budućnosti čeka i, naravno, zgrnuti novce...



Comand & Conquer Covert Operations

Dario Rakovac



Nove misije za C&C nisu nam donijele puno novina. Covert Operations su petnaest novih misija, što za NOD, što za GDI, zamišljenih i napravljenih za potpune C&C fanatike! Da, za FANATIKE jer obični smrtnici teško da će uz Covert Operations provesti više od sat-dva jer su ove doista preteške. Svaka od njih može se sasvim uspješno nositi sa zadnjim bitkama u starom C&C-u, a većina ih je i znatno teža. Istina, zadaće se ne razlikuju previše od klasičnih, ali je neprijatelj uvijek užasno jak i agresivan, a gotovo da i nema misije u kojoj si mirno možete graditi bazicu i polako planirati napad. Uvijek ćete se morati probijati kroz neprijateljske redove u potrazi za koliko-toliko povoljnim mjestom za gradnju. Jednom kad ga nađete i postavite temelje, teško da ćete se imati čime braniti od udara protivničkih jedinica pa vam preporučujem - uklonite sve krhke predmete iz neposredne blizine. Sad kad sam vas pošteno isplašio, red je da navedem i nešto dobro. Prvo, nakon svake misije očekuje vas prekrasan, potpuno novi filmić koji slijedi tradiciju prekrasnih C&C animacija (spomenuo sam ovo zato što su uvodne animacije identične starima). Drugo i najbitnije, već na samom početku na raspolaganju imate kompletan C&C arsenal koji uključuje i ionske topove i nuklearne napade (novih oružja, na žalost, nema). Ovo je već malo bolje, zar ne? Bit će, znači, teško, ali sa svom tom silom i naoružanjem lakše se diše...

Coming attractions

Eh, ovo je stvar koja me je najviše oduševila. Na ovom su CD-u pored dodatnih misija i najave za dva potpuno nova proizvoda - Command & Conquer - Red Alert i Command & Conquer - Tiberium Sun. Za Tiberium Sun čuli ste svi. Demo je bio još na kraju prvog C&C-a pa ovdje nećemo puno pisati o njemu. Reći ću samo da je Covert Operations došao kao prilično zbunjujuća novost jer svi smo kao dodatne misije očekivali upravo Tiberium Sun pa sada nitko više ne zna što je što. Nadajmo se da u Virginu znaju... Ono što je konačno novo, to je demo za Red Alert. Red Alert bi (nemojte me držati za riječ) konačno trebala biti potpuno nova igra s donekle drugačijim načinom igranja, visokom rezolucijom i svim ostalim sitnicama koje C&C-u fale. Tu bismo kao u Warcraftu 2 trebali dobiti potpunu kontrolu nad morem i pod njim, te u zraku. Bit će tu strateških bombardera, razarača, podmornica, špijunskih satelita, raketa zemlja-zemlja i drugih sitnica za masovno ubijanje koje nam olakšavaju težak osvajački život. Na žalost, u ovom trenutku ništa još nije sigurno. Veći dio navedenog tek je nagađanje na osnovi slika, demoa i šturih izjava, ali prema svemu sudeći Red Alert bi "ziher" trebala donijeti znatna poboljšanja u odnosu na sve više kritizirani C&C. Tako se bar priča, a nama ne preostaje drugo do vjerovati u priče i čekati, čekati, čekati...



Kao što možete primijetiti iz priloženog, grafika se uopće nije promijenila. Jedina novost ovdje su nove misije i animacije između njih.

Galaktix

Emil Marmelić

Ljubitelji arkadnih pucačina u svemiru, stiže prava poslastica iz Dream Teama.

Radnja igre je smještena u blisku budućnost, u vrijeme kada je cijeli svijet, a osobito šume, u opasnosti od kiselih kiša. Uvodni dio je grafički dobro riješen. Na televiziji čujete voditelja koji izvješćuje o najnovijim temama vezanim uz uništenje Zemlje. Vama je već svega dosta; želite ponovno šetati čistim i zdravim šumama te sjedate u svoju letjelicu i odlazite spasiti svijet. Nakon uvoda imate glavni izbornik gdje, osim što možete vidjeti tko je autor igre ili tko ima najbolje rezultate i nemate puno toga za vidjeti. Prije igre potrebno je namjestiti setup (način upravljanja i odabir zvučne kartice), a nakon toga možete uživati i u samoj igri. Ako se odlučite za igranje igre tipkovnicom (što preporučujem), kretat ćete se tipkama CTRL (lijevo), ALT (desno), a sa SPACE ćete pucati. Također ćete moći koristiti i neka razornija oružja od vašeg lasera pa ćete tako tipkom B ispaljivati megabombe koje uništavaju SVE na ekranu, sa M rakete, a sa C ćete uz pomoć posebne "kuke" sakupljati stvari koje vaši neprijatelji ostave kad ih uništite. Igra je podijeljena na nivoe i na svakom je potrebno uništiti sve na ekranu. Kad dođete na drugi nivo, ponovite postupak, i tako sve dok imate energije i živaca. Neprijatelji vas neće pustiti da ih uništite bez borbe pa će na vas ispucavati lasere i rakete. Izmičete se koliko je god moguće jer svaki put kad vas raketa ili neko drugo oružje pogodi gubite dio energije. Energija je obilježena na desnoj strani ekrana, odvojenoj od prostora gdje se vi "borite". Na početku vam je energija maksimalna, ali kako će vas neprijatelji gađati, energije će biti sve manje. Stvari koje ispuštaju uništeni neprijatelji dobro će vam doći jer osim što dobivate oružja dobivate i energiju. Tako slovo E daje energiju, slovo M rakete, slovo B megabombe i slovo S jači laser koji nakon nekog vremena, na žalost, nestane. Kad izgubite svu energiju, igr završava a na ekranu slika grada u plamenu i opasku - niste uspjeli. Grafika u igri je prilično dobra (što je i za očekivati u ovakvim igrama), dok pravi ugođaj daje zvuk. Ako imate Sound Blaster ili kompatibilnu karticu, moći ćete čuti voditelja i sve zvukove eksplozija koje će se odvijati na vašem ekranu.



TV voditelj upoznat će vas s ciljem vaše misije (!?). Nakon dnevnika sjedate u svoju letjelicu i borba započinje.

ALTERNATIVNO

Tyrian * *U odnosu na ovu pucačinu Tyrian će možda mnogim Hackerima biti puno bolji izbor. Ljepša grafika i bolji zvuk su dvije odlučujuće stvari!*

Raptor * *Ovo je jedna od najboljih igara u klasi; velika igrivost i mogućnost kupovanja naoružanja stavljaju ovu igru na sam tron!*

Igri bi se jedino moglo prigovoriti na brzini jer da biste je normalno igrali preporučljivo je da igru igrate na max. 33 MHz. Na kraju, ako volite ovakve igre, onda nabavite i ovu, a ako još mislite da ste Xenon prebrzo prošli, onda ćete u ovoj igri naći svoj raj.

GALAKTIX

- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	59%
Grafika	47%
Igrivost	58%

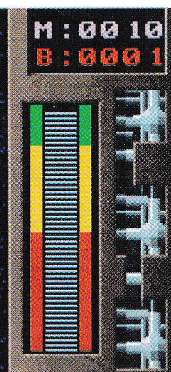
Dream Team

UKUPNO 54%

Igrano na: PC 486/66, 8MB, 4MB HDD



Ako uspijete uništiti sve neprijatelje, grad će pripasti njemu. To nikako ne želite jer izgledalo bi o ovako.



Dok cijeli svijet nestrpljivo čeka Formulu 1 GRAND PRIX 2 od programera Geoff Crammonda, MICROPROSE je izbacio novi hit na svjetsko tržište - GRAND PRIX MANAGER!

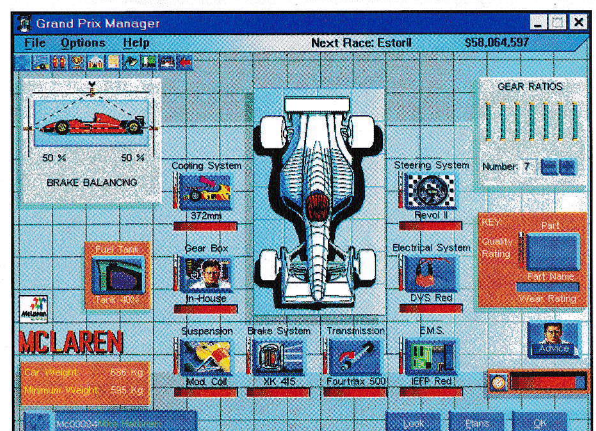
Grand Prix Manager

Mladen Ankon

GPM je managerska simulacija koja vas stavlja u svijet uzbuđenja FORMULE 1. Ali u ovoj igri vi ne vozite, nego puštate druge da to čine za vas! Od vas se samo očekuje da svojim unajmljenim vozačima osigurate dobre bolide i sve ostalo jer, zapamtite, ovdje nije bitno sudjelovati, ovdje je važno pobijediti. Vi ste menadžer i morat ćete se brinuti da imate najbolju stručnu ekipu, najbolje vozače ovisno o vašem budžetu!

Ljudi iz marketinške službe odgovorni su za propagandu vašeg tima i trude se sklopiti što bolji ugovor, a ekipe inžinjeraca, mehaničara i dizajnera trebaju istodobno raditi na pripremanju bolida za svaku trku i na pripremama za sljedeću sezonu.

Iako je ova igra napravljena za WINDOWSE, više sliči na DOS igru. Ne možete seliti i minimalizirati prozore kao što bi inače mogli. Igra radi samo sa 256 BOJA pa ako imate WINDOWSE podešene da rade s više boja, morat ćete ih rušiti ili obratno kad imate manje od 256 boja. Rezolucija ove igre je 640x480 pa ako imate namještenu veću rezoluciju u WINDOWSIMA, prozor igre će biti manji i lijepo će izgledati ako imate 20" monitor. Sa zvukom nećete imati problema jer ako vam zvučna kartica radi u WINDOWSIMA, onda će raditi i u igri. Zvuk nije jača strana ove igre jer ga čine uglavnom zvukovi mašina i standardna pling - plong glazba ovakvih igara koja se, na žalost, ne može isključiti. Ako nemate fobiju od managerskih igara, ovo je zaista vrijedan primjerak, dostojan vaše pozornosti i kupnje, samo možda biste trebali malo pričekati - do skorog izlaska poboljšane verzije ove igre. MICROPROSU bismo ovu slabiju verziju trebali oprostiti jer su htjeli da ona bude božično iznenađenje i dar. Srećom istu grešku nisu ponovili sa svojom igrom FORMULA ONE GRAND PRIX 2 koju ćete možda već voziti dok budete ovo čitali! Svaka čast MICROPROSE!!!!



„Velika je mana ove igre što je napravljena samo za jednog igrača pa prijeti opasnost da vam brzo dosadi."





Ovo je ekran na kojem možete pratiti razvoj utrke i utjecati na nju. Ako vam loše ide, možete javiti vozaču bolida da vozi agresivnije. Obavezno kontrolirajte količinu goriva u bolidu!

GRAND PRIX MANAGER

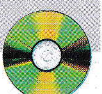
- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	68%
Grafika	75%
Igrivost	87%

Microprose

UKUPNO 83%

Igrano na: PC PENTIUM/120, 16MB, 4MB HDD



Frankenstein

Hrvoje Kablar

Čitava priča oko ovog fascinantnog lika počela je početkom 19 st., točnije 1818. godine kada je osamnaestogodišnja engleskinja Mary Shelley napisala pripovjetku o Frankensteinu "The Modern Promoteus".

U priči njemački student medicine Victor Frankenstein pronalazi način da oživi mrtvo tijelo, on tako stvara žive osobe od dijelova mrtvih tijela. Taj "čovjek" kome Dr. Frankenstein nikada nije dao ime (to vjerojatno niste znali) bio je monstruoznog izgleda, ali nježne i osjetljive duše. Kasnije je, spletom okolnosti, čudovište napušteno od svog stvoritelja te tuguje i pati fizički i psihički, a na kraju u napadu opravdanog gnjeva i bijesa ubija Frankensteinovu ženu i brata. Naučnik se odlučuje osvetiti i kreće u potragu za svojom kreacijom. Nakon duge, duge potrage oni nestaju u snježnim mećavama Sjevernog pola. Danas, skoro 2 stoljeća kasnije, ista priča i dalje pobuđuje naše najgore noćne more.

Otada je na tu temu napisano mnoštvo knjiga, snimljeno 40-tak filmova i nacrtano 100-tinjak stripova. Danas na pragu 21. stoljeća izašla je prva spomena vrijedna igra. "Frankenstein-Through the Eyes of the Monster" je cinematična avantura izašla iz radionice sve boljeg i boljeg Interplaya, koji se danas može ravnopravno nositi s najboljima (Electronic Arts, Bullfrog, Lucas Arts). Igra u osnovnim crtama prati originalnu priču M. Shelley, ali je zbog zanimljivosti dodano i promijenjeno par detalja. Najzanimljivije od svega je da vi igrate tj. upravljate Frankensteinovom stravičnom kreacijom. Doktor se vašeg tijela dokopao nedugo poslije vaše smrti. Kao što već neki nagađaju, vi nakon oživljavanja lutajući ogromnim doktorovim dvorcem pokušavate otkriti i naučiti tajne njegovih radova tj. tajne oživljavanja mrtvih da biste na kraju eventualno uspjeli oživjeti svoju kćer. Te spoznaje učite iz doktorovih zabilješki te njegovih fantastičnih i tajanstvenih sprava koje pronalazite po čitavom dvorcu. Dr. Frankenstein će na početku igre biti susretljiv te će vam čak objašnjavati svoje eksperimente i saznanja, međutim kako igra odmiče, a vi mu postajete sve veća prijetnja, on će vas se pokušati riješiti, zato pripazite! Što se tiče samog izgleda i igrivosti, najbolje će se osjećati oni koji su igrali i voljeli "Myst". Znači, kretanje glavnog lika, tj. vas, napravljeno je iz perspektive prvog lica, danas vjerojatno najzastupljenije tehnike igranja, dok je grafika SVGA s mogućnošću igranja u 16 i 24 - bitnoj boji (ako imate hardverske mogućnosti, upotrijebite ovu pogodnost jer razlike u ljepoti su velike). Kretanje između lokacija riješeno je pomoću kursora koji se pomicanjem po ekranu mijenja u oblike koji pokazuju moguće smjerove kretanja. Samo kretanje s lokacije na lokaciju nije animirano, već se jednostavno nađete na novom ekranu. Jedino su neki pomaci, bolje reći, okretaji oko svoje osi jednostavo odskrolani. Ono što možete očekivati od animacija svodi se na okvire jednog ekrana, znači pomicanje raznih predmeta, uključivanje

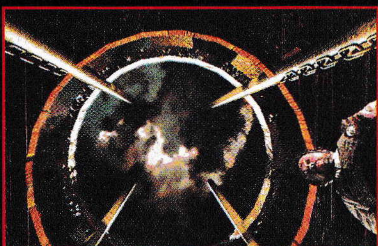
ALTERNATIVNO

11th Hour * ***Predivna igra puna teških mozgalica, namučiće i najzagriženije ljubitelje avantura ovog tipa.***

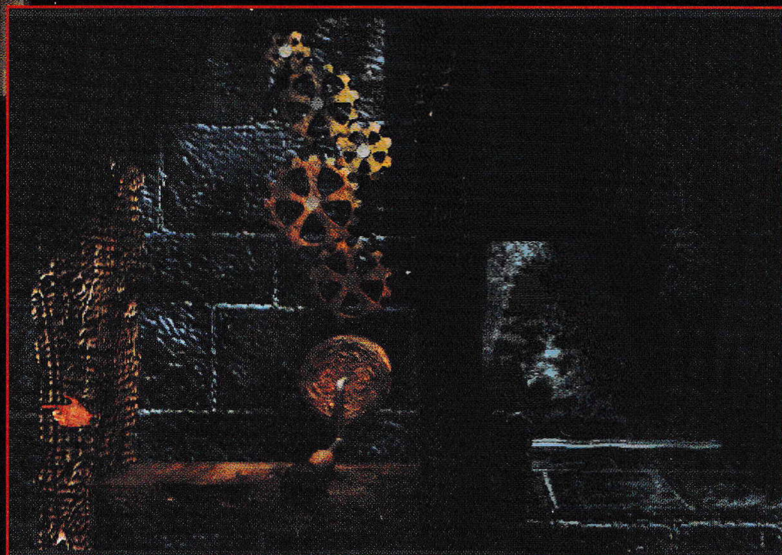
Myst * ***Prva avantura ovog žanra rađena isključivo za CD medij. Napravljena za sve platfome.***

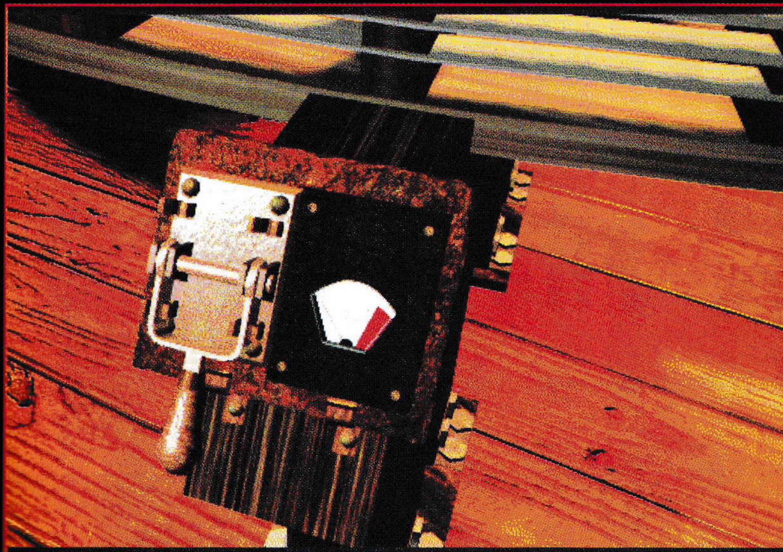
Phantasmagoria * ***Igra od čije će vam se tmurne atmosfere dignuti kosa na glavi i slediti krv u žilama!***

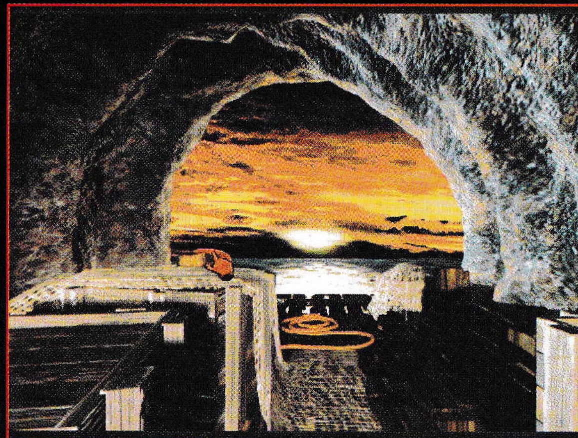
Upoznajte ludog, ali i genijalnog dr. Frankensteina.



Vaš prvi pogled u svijet, ... Mama!!!



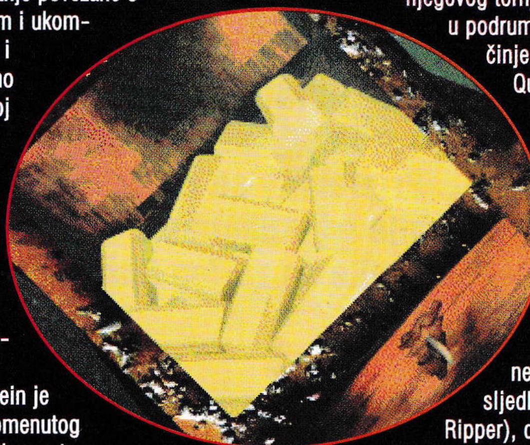




Obucite ronilačko odijelo (ako se "to" tako može nazvati) i krenite u morske dubine u potragu za zlatom (slika dolje).

pojedinih strojeva ili otvaranje mnogobrojnih tajnih prolaza i vrata. Neki će, pogotovo zaljubljenici u 7th Guest i 11th Hour, ovo smatrati velikim nedostatkom, ali ubrzo će uvidjeti da su u krivu. Kompleksnost priče u kombinaciji s raznim zagonetkama bit će sasvim dovoljno za vrlo kvalitetan avanturistički doživljaj. Zagonetke, na svu sreću, nisu tipa 7th Guest (riješi problem u okviru jednog ekrana), već su to puno dopadljivije i zanimljivije klasične avanturističke mozgalice tipa "upotrijebi određeni predmet na pravom mjestu u pravo vrijeme". U Frankensteinu bitnu ulogu igra i vrlo stari dvorac koji u svojim mnogobrojnim odajama, prostorijama i tajnim prolazima sakriva pravu Frankensteinovu misteriju.

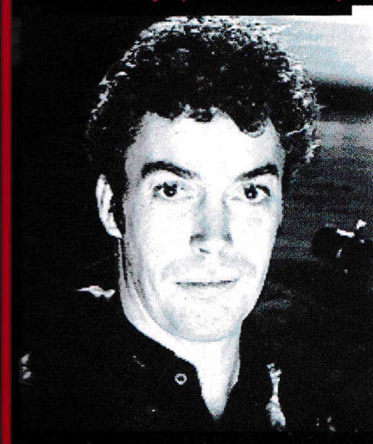
Dr. Frankensteina glumi poznati holivudski glumac Tim Curry (ako ga ne znate po imenu, pogledajte njegovu sliku i kratku biografiju uz tekst i zasigurno ćete ga prepoznati). Njegova uloga u igri je tajanstveno kompleksna, bogato konstruirana i vrlo profesionalno odglumljena. Kako je ostatak igre - sve prostorije, predmeti i pozadine - ručno rađen tj. crtan pa renderiran, a glavni su glumci digitalizirani, trebalo je upotrijebiti tehniku "plavog ekrana". Naime, glumci svoje uloge igraju ispred plavog zaslona, improvizirajući sve kretnje povezane s tek kasnije napravljenim i ukomponiranim predmetima i pozadinama. Taj odlično napravljeni grafički spoj zajedno s vrlo mračnom, ali i kvalitetnom glazbom, digitaliziranim efektima i govorom tvori vizualno i zvučno kvalitetnu igru.



Što se tiče "inventorija" tj. ophođenja s predmetima, Frankenstein je negdje između već spomenutog Mysta i ostalih klasičnih avantura. Naime na početku igre u posjedu možete imati samo jedan predmet koji onda nosite u rukama, dok kasnije možete pronaći nešto što liči torbi u kojoj možete nositi tek 5 - 6 predmeta (ionako ih u cijeloj igri nećete naći puno više). Prava težina ipak se ogleda u pronalaženju određenih prostorija u određenom vremenu. Kako je to već poznato iz prijašnjih igara, ulazak u neku prostoriju na početku igre i poslije, pod drugim okolnostima, nije isti. Baš to može namučiti jer, kako smo prije spomenuli, igra se sastoji od velikog broja lokacija razasutih po dvorcu, od njegovog tornja pa sve do tajnih prolaza u podrumu. Kad to povežemo s činjenicom da ni na Pentiumu s Quad speed CD ROM-om učitavanja nisu previše brza, nije teško pogoditi gdje je Frankensteinu najveća mana.

I za kraj, iako ova klasična horror tema aludira na krv i stravu, igra sve u svemu, nije uopće toliko krvava kao neki njeni prethodnici i sljedbenici (Phantasmagoria i Ripper), dapače po malo dužem igranju osjetit ćete pravu gotsku atmosferu i dostojanstvenost.

Tim Curry (1946-)



Rođen u Engleskoj, prvo počinje nastupati u kazalištu, debitira u mjuziklu "Kosa", a postao je poznat ulogom Mozarta u "Amadeusu" 1981. godine. Tim Curry stvorio je široku lepezu nezaboravnih likova debitirajući na filmu "The Rocky Horror Picture Show" u ulozi dr. Frank N. Furthera. Nedavno smo ga mogli gledati u našim kinima u "Kongu", adaptaciji Michael Crichtonovog istoimenog romana, zatim u "The Shadow" s Alec Baldwinom te u odličnoj epizodnoj ulozi u "Tri mušketira". Najnoviji Curryjev nastup je uloga dr. Victora Frankensteina u interaktivnoj kompjutorskoj avanturi "Through The Eyes Of The Monster". Neki od filmova u kojima je ostvario bolje kreacije su "Lov na crveni oktobar", "Legenda", "Sam kod kuće 2" i "Annie".

FRANKENSTEIN

- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	69%
Grafika	85%
Igrivost	78%

Interplay

UKUPNO 80%
Igrano na: PC PENTUIM/100, 8MB, 9MB HDD





Top Gun

Dario Rakovac

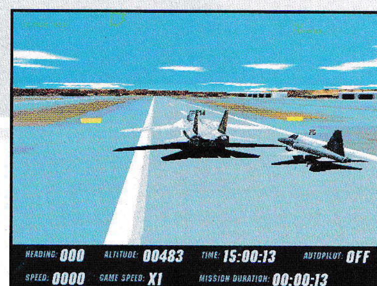
-Fire at Will-

Sjećate li se ovih riječi? Sjećate li se kad ste sjedili u kinu očiju prilijepljenih za veliko platno i uživali u svakoj sekundi nezaboravne završne borbe u filmu čije ime ne treba ni spominjati... Migovi lete na sve strane, Iceman panično viče, topovi štekću punom parom, a Maverick sjedi u svom tomcatu stišćući čvrsto metalne pločice i mrmlja: "Talk to me Goose..." I sad kad se sjetim tih završnih trenutaka filma još uvijek u meni nešto kopka i tjera me da se uhvatim joysticka, "poletim" i pucam po svemu što vidim. Poput Ratova Zvijezda i Top Gun je bio više od filma. Bio je to dio našeg obrazovanja, dio djetinjstva, želja za nečim o čemu bismo i dalje samo sanjali da ljudi iz Spectrum Holobytea nisu odlučili otkupiti prava i osvježiti čitav film na dva CD ROM-a! Zahvaljujući spomenutim dobrotvorima, svatko od nas može preuzeti ulogu Mavericka i okušati se s najboljima. Svatko može doći u Top Gun!

Uskočite u cockpit, piknite paljenje i pripremite se za katapultiranje u interaktivni film u kojem nema bodova za drugo mjesto! Pripremite se za polijetanje... Pripremite se za najbolje od najboljeg... Pripremite se za Top Gun!

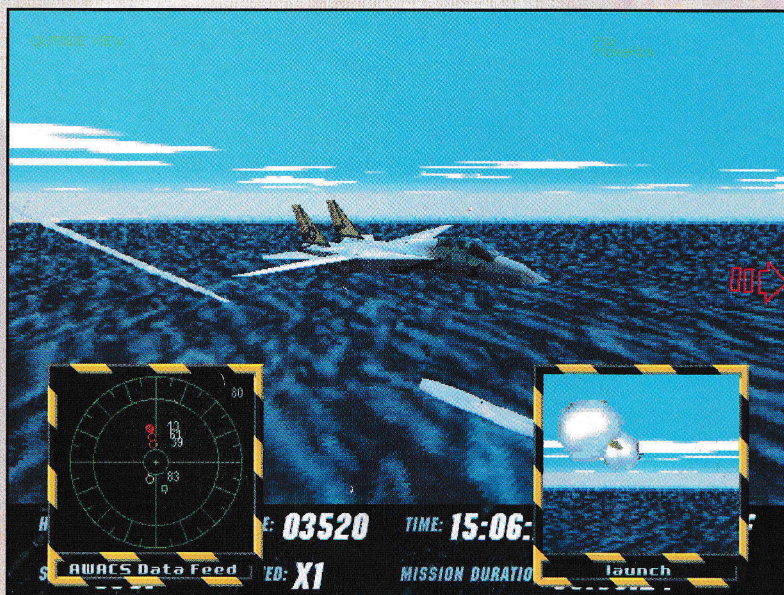
Kako je sve počelo?

Iako je priča o Top Gunu manje-više svima poznata, bilo bi svetogrđe ne spomenuti kako je i zašto ova legendarna "letačka škola" stvorena... U drugom svjetskom ratu i počecima zračne borbe piloti su se oslanjali isključivo na letačku vještinu i preciznost svojih topova. U Koreji je američka vojska imala dosta zračnih pobjeda dok je u Vijetnamu to bilo znatno slabije. Jedan od glavnih razloga neuspjeha ležao je u tome što su vojni stručnjaci očekivali da će se borbe u zraku voditi samo raketama. Piloti su postali odveć ovisni o njima i izgubili su vještinu dogfightinga - borbe u zraku. A onda je stvoren Top Gun, svojevrsni postdiplomski studij za pilote s jednom jedinom zadaćom - vratiti pilotima vještinu zračnog manevriranja - pravog dogfightinga! Čak i s današnjim sve preciznijim samonavodećim projektilima, jednu stvar nikada ne smijemo smetnuti s uma - ništa nije važnije od dogfighta! Projektile možemo izbjeći i prevariti, topove ne!



Arkada ili simulacija?

Top Gun ovisno o vašoj letačkoj vještini i iskustvu može biti i jedno i drugo. Lukavi programeri, želeći Top Gun učiniti dostupnim i onima kojima simulacije baš i ne leže, ostavili su nam puno prostora za prilagođavanje stupnja realnosti i kompleksnosti igre. Prilagoditi možete baš sve: letne karakteristike vašeg tomcata mogu biti bolesno realne ili pak odgovarati onima prosječne peglice, neprijatelj može varirati od hladnog i proračunatog eksperta do žutokljunca koji najveći dio vremena u cockpitu provodi pitajući se što on tu zapravo radi, oružja mogu biti nepogrešiva i možete ih imati u neograničenim količinama... Igru će,



Target locked... Fireing... Missile away... Fox two! BOOOM!!!





Thrustmasterov sobni cockpit

Top Gun smo kao i WC 4 imali priliku isprobati s vrhunskim Thrustmaster joysticima. Na raspolaganju su nam pored F-16 flight i throttle sticka bile i pedale za upravljanje kormilom smjera (Rudder Control System). Sada konačno možemo reći da smo vidjeli sve! S ovim čudom, koje u pauzama između igranja može komotno poslužiti za jačanje nožnih mišića, moguće je u toplini vlastitog doma ostvariti pravi HOTAS (Hands On Throttle And Stick) ugođaj koji tipkovnicu gotovo pretvara u nuždno zlo potrebno samo za pokretanje igre. Jednom kad stvar krene, ništa osim ruku na gasu i flightsticku i nogu na pedalama neće vam biti potrebno. OK, reći ćete, joystick je još u redu, ali pedale su ipak previše! Možda i jesu, ali feeling je tako dobar da mi je nakon što su i pedale napustile moju sobicu pritiskanje nekakvih tipkica da bih korigirao smjer pri slijetanju, djelovalo više nego tužno... No, smatrate li se pravim fanatikom, osobom koja živi za tih par sati "leta" dnevno, zar ćete si dopustiti da vaš virtualni cockpit bude uskraćen za nešto ovako dobro?



Vaš glavni suparnik u utrci za bodovima i prestižnim Top Gun trofejom, Stinger, koji voli postavljati glupa pitanja..

Kad vam ponestane raketa, na raspolaganju vam je uvijek vaš vjerni M61 A1 Vulcan sa svojih 6000 zrna u sekundi!



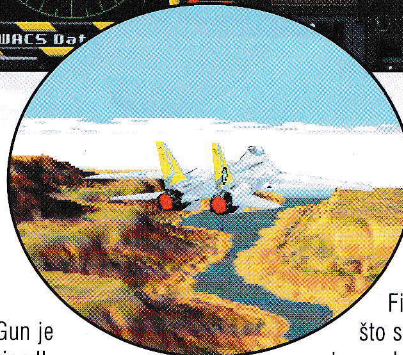
dakle, voljeti i pravi hardcoreaši, a i maheri kojim je samo do pucanja i pričanja lovačkih priča. Takvima će sigurno pomoći i vrlo zgodna opcija u kojoj specijalno prilagođeni tomcat može sam prilagođavati potisak i tako usklađivati brzinu s neprijateljem ili znatno olakšati slijetanje. Par takvih misija i Maverick će se u usporedbi svama doimati poput nedonošćeta...

Isto tako, svi detalji i teksture u igri daju se potpuno prilagoditi snazi vaše "opreme". Igra nudi nekoliko rezolucija, a za onu u visokoj rezi sa svim detaljima na maksimumu bit će vam sasvim dovoljan (ne i obavezan) nekakav pentiumčić na 100 MHz s 8 MB RAM-a i 2x CD driveom. U usporedbi sa sličnim (konkurentskim) ostvarenjima poput US NAVY Fightersa Top Gun je i na ovom polju prilično user friendly nastrojen. Istina, grafika malo zaostaje za USNF, ali igra je daleko bogatija i zanimljivija od ponekad vrlo suhoparnog konkurenta, a imamo i multiplayer opciju na koju stvarno ne trebam trošiti riječi... Recimo zato nešto o priči...

U glavnoj ulozi - VI!

Igru počinjete na nosaču aviona "...negdje u Mediteranu...". Vi ste Maverick, vrhunski, ali ne odveć disciplinirani mornarički pilot koji će se što zbog svojih stvarnih letačkih sposobnosti, a što čistom igrom slučaja naći na putu za Top Gun i vječnu slavu. Po dolasku u Fightertown USA imat ćete nekoliko "trening" misija koje će vas tjerati do maksimuma i staviti na pravi test sve vaše skrivene talente i sposobnosti. Na tom će vas napornom putu voditi čovjek koji vam je i pružio šansu snova, Hondo - simpatični ćelavi gospodin kojeg se svi dobro sjećamo iz originalnog filma. Ugođaj će stvarno biti pravi, a nedostaje jedino Val Kilmer u ulozi legendarnog Icemana kojeg ovdje mijenja Stinger (glumi ga manje poznati Jamison Jones - Rookie One iz Rebel Assaulta 2).

Filmičnost je potpomognuta i time što su programeri za pozadine i terene koristili 3D modele stvarnih lokacija na kojima je Top Gun bio sniman. Ništa nije prepušteno slučaju! Vratimo se priči. Već tijekom vaše borbe za bodove i naslov najboljeg među najboljima, slušat ćete, na vijestima o situaciji na Kubi, koja se polako zaoštrava i kamo ćete nakon "obuke" vjerojatno biti poslani. Eh, tu više neće biti instruktora i bodova... Tu će biti pravih metaka i projektila, ali pravilo "iz škole" vrijedit će i dalje - za drugo mjesto nema bodova!



Dogfight u kanjonu je pravi test vaših letačkih sposobnosti. Uvijek vam ostaje druga opcija - EJECT!



Vrlo detaljna mapa na kojoj ćete naći sve što vam je potrebno za uspješno završavanje misije.

TOP GUN

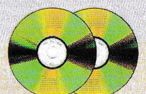
- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- ✓ MAC
- SEGA SATURN
- ✓ SONY PLAYSTATION

Zvuk	78%
Grafika	81%
Igrivost	87%

Microprose

UKUPNO 83%

Igrano na:
PC PENTIUM/90, 16MB, 40MB HDD



Ciljevi misije su obično pobij sve što se kreće!





5:00 AM." Five hundred hours", rekli bi piloti. Sunce nad pustinjom tek što nije izašlo. Zora u pustinji je najugodniji dio dana, a neki kažu i naj-ljepša na svijetu. Budite se. Uz šalicu vrele kave promatrate kako sunce izlazi nad dalekim horizontom. Mogao bi ovo biti lijep dan za umiranje, pomislite. Noćas je neprijatelj teškim topništvom i raketama tukao vaše isturene položaje. Dečki su imali tešku noć koja se više ne smije ponoviti. Brifing je bio kratak. Cilj - raketna baza, topnički položaji, a ako ostane goriva i streljiva i - komunikacije, skladišta i bunkeri. Očekivani otpor - protuzračno topništvo, nekoliko sred-njodometnih sustava SA-8, ručni bacači SA-7 i, ne daj Bože, SA-6. Naravno, da bi se do baze stiglo, bit će potrebno probiti i njenu zračnu obranu. Vjeruje se da neprijatelj raspolaže helikopterima MI-24 HIND-E GUNSHIP i prokletim KA-50 HOKUM ili, kako ga Rusi radije zovu, WEREWOLFom. Ta vam letjelica već nekoliko godina zadaje gadne muke. Sjedate u svoj novi BOEING SIKORSKY RAH-66 COMANCHE, koji je tek odne-davno u uporabi. Za ovu misiju naoružani ste sa 500 granata 20 mm, 60 raketa Hydra, 8 projektila AGM-114A Hellfire i za obranu od letjelica - 6 AIM-28A Stingerom.

5:30 AM. Polijećete. Sunce nad pustinjom upravo je izašlo i bit će vam veliki saveznik kad se s istoka obrušite na neispavanog neprijatelja koji je cijelu noć bučio. Vi i vaš Wingman, probijajući se u niskom letu, stižete na 5 km od cilja. Radari su nešto obasjali. Grupa od tri Werewolfa u redovitoj izvidnici. Faktor iznenađenja bio je presudan, nekoliko Stingera dobro je obavilo posao. Zadnjeg je dokrajčio vaš vjerni Gatling, rotirajući top (20 mm granate, 1500 kom/min). Pod njegovim pancirn-im zrnima od titana i osiromašenog urana svaki oklop puca kao puževa kućica u kljunu ptice, kako bi to slikovito rekao Fran Višnar. Nekoliko minuta leta i pod vama se ukazala neprijateljska baza. Većinu posla obavile su laserski navođene rakete Hellfire, ostatak su uništili topovi i Hydre. Misija uspješno obavljena, neprijatelj potpuno potučen, gubitaka nema. Vraćate se u bazu. Slijede priče i ordenje. U ovakvim arkadnim simulacijama vlasnici računala uživaju već godinama, a piloti NATO pakta tek odnedavno, kada je RAH-66 COMANCHE i službeno u borbenim jedinicama. Ako vam je, možda, draža ruska tehnologija, ova igra omogućava

Kao što i sami možete vidjeti grafika baš i nije pretjerano izmjenjena. Možda bi programeri trebali uložiti malkice više truda.



Commanche VS. Werewolf

Nakon dužeg vremena pružila nam se mogućnost da zaigramo legen-darni Commanche preko linka.

Marko Vulić

vam i letenje najnovijim ruskim helikopterom KA-50 WEREWOLF, NATO oznake HOKUM. Ovo je po svemu vrlo specifičan helikopter. Prvo ćemo zamijetiti njegov glavni rotor sastavljen od dvije elise koje se vrte u suprotnim smjerovima poništavajući silu koja bi ga okretala oko vlastite osi. Baš zbog takvih elisa, WEREWOLF ne treba repni stabilizacijski rotor. Njegova druga specifičnost je jednočlana posada, što je za borbene helikoptere ovog tipa vrlo revolucionarno. "Nedostatak" jednog člana posade zamijenjen je vrhunskom elektronikom i sustavima za automatsko praćenje i uništavanje ciljeva.

Program dolazi na dva CD diska; COMANCHE i WEREWOLF. Igra je neka vrsta arkadne simulacije. Sve je u njoj podređeno samo akciji i pucnjavi. Brifinzi prije svake akcije (ima ih 100-tinjak) su kratki i jednostavno napisani na ekranu. Iskreno govoreći, potpuno su nepotrebni i tu su samo zbog opće atmosfere igre. Sve se na kraju svodi na - pobij sve što vidiš, osim svojih, naravno. Oba helikoptera dobro reagiraju na komande. WEREWOLF je nešto brži i pokretljiviji, povuče i do 3G, ali mu je oružje nepreciznije, osobito ono protuzračno. Za upravljanje preporučujem analogni joystick, a predviđena je i mogućnost spajanja pedala za okretanje oko Z osi kao i kod pravih helikoptera. Komande za ostale funkcije su jednostavne i dosta dobro raspoređene na tipkovnici, ali ne postoji mogućnost njihova predefiniranja, što smatram malim nedostatkom.

Grafika rezolucije 640x480 u 256 boja priča je za sebe. 1992. godine izazvala je pravu revoluciju. Danas je to već mnogo puta viđena stvar, ali još uvijek zadivljuje. Za kodiranje terena koristi se sustav VOXEL SPACE kao i kod pravih vojnih simulatora, a njegova specifičnost je da kao osnovni poligon slike ne koristi trokut već četverokut.

U igri se možete boriti iznad pustinja, šumovitih brežuljaka, fjordova, mora i zelenih pašnjaka, u svim meteorološkim uvjetima, danju ili noću. Ukupno postoji 29 vrsta terena s 3D vremenskim uvjetima. Svaki od njih napravljen je do najsitnijih detalja. Sama igra i misije gotovo su iste kao i prvi dio. Razlika je u nekoliko detalja: tereni su još preciznije napravljeni, u vodi sada možete vidjeti odraz okoline, a dodan je efekt izmaglice koji se prvi put pojavio još u CD verziji Comanchea. Na terenu su sada u nekim težim misijama dodani i mali heliodromi na kojima možete napuniti gorivo, dopuniti streljivo i popraviti kvarove. Operacija slijetanja i punjenja pomalo je opasna ako vam je preostalo još puno neprijatelja jer ste u tom trenutku potpuno nemoćni i lako vas je pogoditi. Glavni napredak u igri ipak bih istaknuo - Comanchie i Werewolf sada rade, vjerovali ili ne, i sa 490 Kb osnovne memorije i sada je izrada boot diska sada stvarno prošlost. Ovo će posebno obradovati starije ljubitelje ove igre, koji se sigurno i danas dobro sjećaju kolike im je muke Comanchie zadao da bi ga pokrenuli. Dovoljno je u config. sys datoteku u prvu liniju upisati driver za gornje memorije, himem. sys i stvar radi bez problema. Isprobao sam ga i pod Windows 95 operativnim sustavom i također je radio bez mane.

Glazba u igri nije neka premija, ali su zvukovi, glasovi i eksplozije zadivljujući. Primjedba bi jedino bila na zvuk vašeg helikopterskog motora, koji bez obzira na kvalitetu zvučne kartice zvuči kao prehlađeni motor stare ribarske barke.

Igru je uz samostalno letenje moguće igrati i kooperativno ili protivnički preko modema, mreže ili izravnim spajanjem dvaju računala nul-kabelom (serijskim ili paralelnim).





između misija možete uživati u lijepim slikama helkoptera.

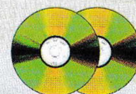
COMMANC. VS. WERW.

- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	64%
Grafika	83%
Igrivost	69%

Nova Logic

UKUPNO 65%
Igrano na:
PC 486/120, 16MB, 4MB HDD





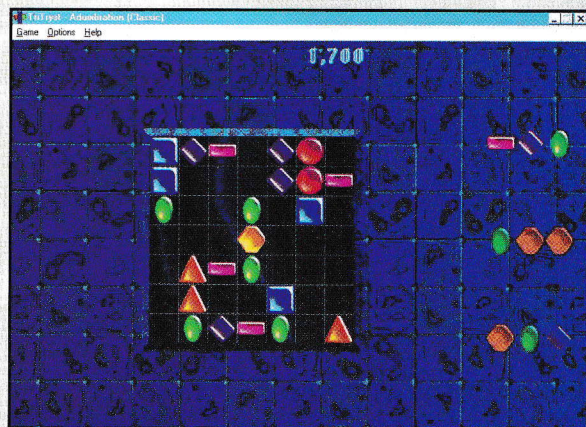


WEREWOLF je nešto brži i pokretljiviji, povuče i do 3G, ali mu je oružje nepreciznije, osobito ono protuzračno!

Tritrys

Marko Korak

Salvador Dali je rekao da se spajanjem dviju legendi ne može dobiti nova legenda. To je možda i točno, ali ne kad je u pitanju Tritryst koji je zasigurno nastao iz Tetrisa i Križić-kružića.



Ovako izgleda kada igrate s bombonima. Pazite da ih sve ne pojedete jer uvijek postoji novi nivo, zanimljiviji, uzbudljiviji i teži.

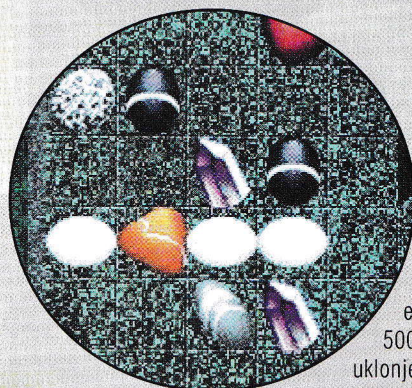
U ovoj je igri cilj maknuti sve elemente s igrače ploče, u nizu od tri ili više. Elementi će biti maknuti kad u horizontalnom ili vertikalnom nizu poredate jedno do drugog iste elemente. Odjednom na ploču postavljate tri komada. U igri će vam svakako pomoći to što se na ekranu vide nadolazeći parovi. Svaki se par sastoji od tri elementa (u određenim uvjetima mogu se sastojati od dva pa čak i jednog elementa). Mogu se nalaziti u nizu ili u obliku slova L. Parove uzimate pritiskom na lijevu tipku miša, a desnom ih rotitrate. Za one kojima se više sviđa igranje tipkovnicom, mogu je podesiti po želji.

Postoje dva tipa igre: napredan i klasičan. U naprednom načinu igranja morate maknuti određen broj elemenata da biste napredovali na viši nivo. Na dnu ekrana ljestvicom je prikazano vaše napredovanje. U klasičnom tipu imate mogućnost odabira bilo koje ploče za igru, a igra se sve dok na ploču možete postavljati parove. U ovom je tipu važno sakupiti što više bodova. Bez obzira koji tip igre odaberete svaki novi nivo može imati i nova pravila (wildcard, blocker, bonus tiles, dvostruki ili jednostruki elementi, parovi u obliku slova L, te brzina pojavljivanja svakog novog para). Bodovi se dobivaju na temelju broja elemenata uklonjenih sa ploče,

i to:

3 elementa = 100 bodova
4 elementa = 250 bodova
5 elemenata = 500 bodova
6 elemenata = 1000 bodova
7 elemenata = 2000 bodova

Ako odjednom s ploče očistite više nizova, bodovi se množe onoliko puta koliko ste redova ili stupaca očistili. Tijekom igre naići će vam i wildcard koji služi kao zamjena za bilo koji lik, a tako se i boduje. Bonus elementi vam donose dodatne bodove ovisno o tome koliko ih brzo maknete s igraće ploče. Ako ih postavite uz pripadajuće likove, i odmah maknete s ploče čim su postavljeni, svaki će bonus element vrijediti 500 bodova. Ako su uklonjeni s ploče u sljedećem potezu, svaki će vam od njih donijeti 250 bodova dok će u narednom potezu vrijediti 125 boda. U višim nivoima pojavljuju se blokeri. To su elementi koji zauzimaju jedno polje, a moguće ih je uništiti ako se nalaze na kraju niza od tri ili više bodujućih elemenata.



Stara poslovica kaže: "kamen do kamena, sto bodova!"

Postoji i podjela igre na Strategy i Arcade. Kod strateškog dijela na ekranu se pojavljuju tri para, a vi uzimate uvijek onaj koji se nalazi na vrhu. Odaberete li Arcade mod primijetit ćete da parovi padaju s vrha ekrana na dno, gdje se gomilaju jedan na drugog. Kad se nakupe do vrha ekrana ili vam ne ostane više slobodnih mjesta na igraćoj ploči, igra je gotova. Ono što je zanimljivo kod ovog načina igre je to što možete uzeti bilo koji par iz skupa. Odbacite li par koji vam je došao na red, on će se ubrzo vratiti, ali s jednim blokerom u sebi. I klasični i napredni tip moguće je igrati u strategy ili arcade modu. Za one koji baš i nisu uspješni u ovakvoj vrsti igara postoji opcija Undo koja će poništiti vaš posljednji potez. Njeno korištenje nije ograničeno i ne oduzima vam bodove, ali je dopušteno samo u strategy modu. Započinjete li igru u naprednom tipu imate mogućnost nastaviti na jednom od nivoa koje ste već odigrali. Zanimljivo je i to što imate mogućnost igranja preko modema, serijskog kabela ili u mreži (do četiri igrača). U tom se slučaju igra u naprednom tipu, svi igrači dobivaju iste parove, a pobjednik bira sljedeću ploču. Kako vam igra ne bi dosadila, na izbor vam se pruža igranje s leptirima, listovima, kamenčićima, dragim kamenjem i bombonima. Svaki nivo ima svoju vrlo ugodnu glazbu, a zvukovi nestajanja elemenata i postavljanja parova su vrlo dobro napravljeni.

Ova igra vam pruža mogućnost igranja s različitim elementima: bomboni, listovi, kamenčići, drago kamenje i leptiri. Leptiri su zacijelo najljepši elementi za igranje, no to vam neće olakšati posao.



TRITRYS

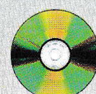
- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	77%
Grafika	84%
Igrivost	80%

Virgin

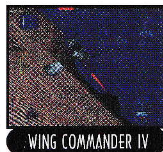
UKUPNO 82%

Igrano na: PC 486/80, 8MB, 24MB HDD



Unitrend

Zagrebačka 19, p.p. 120 42000 VARAŽDIN,
tel.(042) 57 355, 53 133, Pon-Petak 7-14 h
(042) 48 601, Pon-Subota 9-14 i 16-20 h





CD po europskoj cijeni

1944:ACROSS THE RHINE	369	HEROQUEST	89	RETRIBUTION	139
3 D WORLD ATLAS	399	HI OCTANE	419	SLIPSTREAM 5000	299
3 IN 1 SPECIAL EDITION	449	JUNGLE BOOK	379	SPACE CRUSADE	89
ACTUA SOCCER	329	LITTLE BIG ADVENTURE	439	STAR TREK: "A FINAL UNITY"	379
BATTLE BEAST	299	MACHIAVELLI THE PRINCE	259	TAKE YOUR BEST SHOT	159
BIOFORGE	439	MAGIC CARPET II	399	TEAM SUZUKI	89
BLOODWINGS	169	MAGIC THE GATHERING	369	THE FARM	229
BRICKS, BLOCKS & CLOCKS	219	MONTY PYTHON'S C.W.O.T.	299	THIS MEANS WAR	369
CD3 COMPILATION	99	NBA LIVE 96	439	TOP GUN "Fire at Will"	369
CD4 COMPILATION	139	NEED FOR SPEED	439	TOYOTA CELICA	89
CRUSADER NO REMORSE	399	NHL HOCKEY 96	399	TRANSPORT TYCOON DLX	279
DESERT/JUNGLE STRIKE	199	NOCTROPOLIS	399	TUNELAND	259
EA KIDS ART CENTER	279	NORMALITY INC.	359	UNIVERSE ACC. TO VIRGIL	339
FADE TO BLACK	399	PGA TOUR GOLF	399	ULTIMATE FOOTBALL '95	399
FATAL RACING	329	PREMIER MANAGER 3 DL	249	US NAVY FIGHTERS gold	449
FIFA SOCCER 96	399			UTOPIA	89
FORMULA1 GRAND PRIX 2	369			VIRTUAL KARTS	329
GAZILLIONAIRE	219			WARLORDS II DE LUXE	369
GRAND PRIX MANAGER	369			WING COMMANDER 3	509
				WING COMMANDER 4	509
				ZOOL 2	89

Formula 1 GP 2 - 369
Wing Commander IV - 509
Top Gun "Fire at will" - 369
Normality Inc. - 359
DESCENT 2 - 379

NOVO! PONUDA
PC KONFIGURACIJA!

Zatražite besplatni katalog, nazovite za najnovije informacije

Primamo Amercan Express i Diners

MACINTOSH - SEGA - SONY PLAYSTATION - NINTENDO

PC4PC

Bosutska 8b, 10000 Zagreb, Tel: 01/615 0758, Fax: 01/615 0759

Computer Entertainment

Poduzeće za usluge i trgovinu

PREBEG COMMERCE

Bosutska 8b, 10000 Zagreb, Tel. 01/615 0758, Fax. 01/615 0759

IgrAjte se kvalitetno, igrajte se s naMa!



THRUSTMASTER®

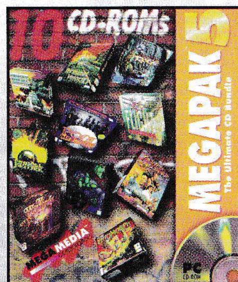
nova vizija

Multimedia Shop

Najbolji CD naslovi opisani u Hackeru
Najpovoljnije cjene
Mogućnost kupnje u 2 rate



Možete pogledati što kupujete svakim danom od 9.00 do 20.00





Masarykova 20 (dvorište), tel.: 01/424 959

HARDWARE SOFTWARE

EDINKOM

Posebna ponuda:

Konfiguracija za škole, fakultete, državne ustanove, računovodstvo, knjigovodstvo

Isporuka odmah!

AMD-133MHz - MULTIMEDIA	PENTIUM 100 - INTEL/TRITON
AMD 133 MHz PCI-PLUG&PLAY	PENTIUM 100MHz INTEL TRITON
8 MB RAM	16 MB RAM
DISK 850 MB WD	DISK 1,08 GB WD
FDD 3,5" - 1.44 Mb	FDD 3,5" - 1.44 Mb
COLOR MONITOR 14" LR, NI	COLOR MONITOR 14" LR, NI
1MB SVGA S3 TRIO 64	1MB SVGA S3 TRIO 64
TIPKOVNICA HR WIN 95	TIPKOVNICA HR WIN 95
MINI TOWER KUĆIŠTE	MINI TOWER KUĆIŠTE
MIS +PODLOŠKA	MICROSOFT MIS +PODLOŠKA
5.952 kn	9.076 kn

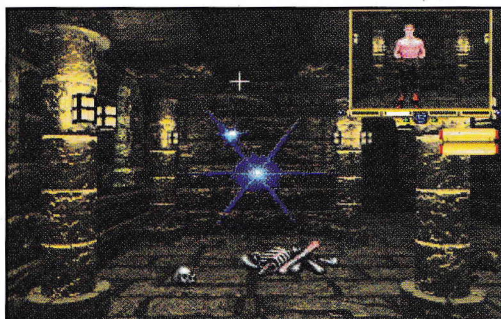
MULTIMEDIA KIT
100 W AKTIVNI ZVUČNICI
CD ROM QUAD SPEED
SB 16 BIT
SAMO: 999 kn



FAX-MODEMI
14.400 EXTERNI 587 kn
28.800 EXTERNI 1034 kn



10000 ZAGREB, OŽEGOVIĆEVA 19
tel & fax: 01 2334-528, 2338-224, 2330-997
cijene su bez poreza na promet, plaćanje isključivo na žiro račun: 30105-601-19046



Po svim nivoima pronalazit ćete ovakve i slične hrpice. Obavezno ih proučite jer često sadrže više nego korisne sitnice.

Kad netko radi i razvija neku igru više od 3 godine, veća je i vjerojatnost da ona bude dobra. No poučeni iskustvom, prilazimo Stonekeepu prilično oprezno.

Stonekeep

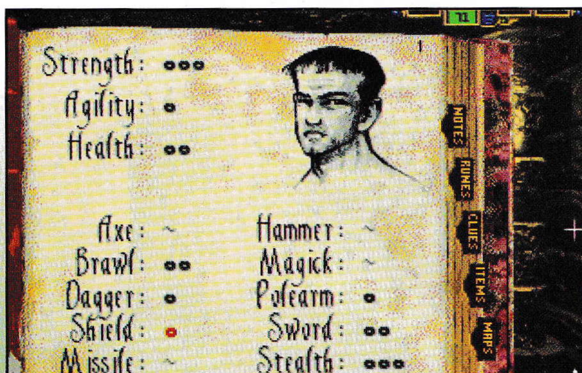
Hrvoje Kablar

Prvo ćete se susresti s vrlo atraktivnom dvodjelnom kutijom u obliku nadgrobnog spomenika. S njene prednje strane smiješe se dva kostura, prvi je dvodimenzionalan dok se drugi, manji, nalazi unutar vrlo dobro napravljenog hologr态. Vrlo atraktivno za početak, no idemo dalje. Intro?! Stonekeep se konačno može pohvaliti jednim od ljepših dosad viđenih uvoda. Full screen, lijepo digitalizirani likovi, odlična glazba, sve u svemu prva liga. Priča je klasična za Role Playing Game igre, tako da ništa više nismo ni očekivali.



U zamku Stonekeep život se odvija uobičajeno, ljudi su sretni i zaokupljeni svojim poslom, a vi kao dječak igrate se sa svojim psom. Najednom nebo se zatamni, glazba jače zasvira, ogromna zla kontura pojavi se ponad grada. Stanovnici bivaju ubijeni jedan za drugim, a onog trena kad je i vas trebala snaći ista sudbina, pojavio se misteriozni lik u tamnom ogrtaču i u zadnji čas vas spasio. Sada, 10 godina poslije, pojavljuje se božica Thera i vama, sad već odraslom mladiću, daje posebnu magijsku snagu da biste ponovno ušli u sada začarani zamak Stonekeep, naravno, morate savladate glavnog negativca, Khull Khuuma.

Prava je zanimljivost namjera Interplaya da svi likovi u priči budu digitalizirani glumci što je, koliko ja znam, potpuna novost u ovom žanru igara. Vi igrate Drakea, potragu započinjete potpuno sami, a tek kasnije vam se pridružuju ostali članovi družine. Statističko napredovanje vašeg lika je vrlo pojednostavljeno nalik onome iz Dungeon Mastera 2 (nije ni čudo jer je autor također Interplay). Vaše osnovne karakteristike označene su kroz snagu, pokretljivost i zdravlje, a tijekom igre mogu se popeti do maksimuma (10). Umijeće (skill) uključuje gađanje strijelama, sjekirom, nožem, čekićem, mačem i štapom, te obranu i prikrivanje (stealth). Svako od njih se isto kroz igru povećava, ali do maksimuma od 5 i to automatski čim nešto izvježbate dovoljno dobro. Npr. obrana ovisi o vašem korištenju štita u borbi (tj. izbjegavanju udaraca) dok npr. prikrivanje ovisi o vašem načinu kretanja (tj. koliko ste bučni). Članovima vaše družine ne povećavaju se te sposobnosti, već su svi od početka jednostavno dobri tj. specijalizirani u nečemu, npr. dobar sa sjekirom i štitom. Znači, Interplay je stvar maksimalno pojednostavio i približio početnicima.



U vašem žurnalu jedna stranica posvećena je vašoj osobnoj statistici.

Kao što već i priliči FRP igrama, Stonekeep koristi pogled iz perspektive prvog lica s mogućnošću kretanja gore, dolje, lijevo i desno, ali ne i klizanjem lijevo i desno, što im zamjeram. Dobra je stvar što igra u potpunosti koristi čitav ekran dok se inventorij i magično zrcalo pojavljuju samo ako ih pozovete mišem (ili shortcutom na tipkovnici). Najbolje je za kretanje koristiti tipkovnicu, a u borbi "prisegnuti" mišu. Inventorij se nalazi na magičnom skrolu i može držati neograničen broj predmeta. Više istovrsnih predmeta zauzima samo jedno mjesto, a u njihovom desnom uglu pojavljuje se brojka o njihovoj količini. Nakon određenog vremena inventorij se poprilično popuni, a kako se na skrolu odjednom vidi samo 5 predmeta, druge dobivamo skrolanjem, koje vrlo brzo postane zamorno. Međutim to nije tako

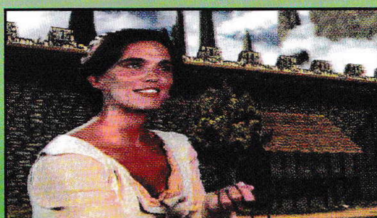
ALTERNATIVNO

***Dungeon Master 2* * Nastavak legendarne igre, sada u novom ruhu. Ovo je jedan od boljih FRP-ova sa umjetnom inteligencijom.**

***Menzoberranzan* * Ovaj odlična FRP zavolit će i igrači Dooma, s toga što je napravljena mogućnost slobodnog kretanja (kao u Doom-u).**

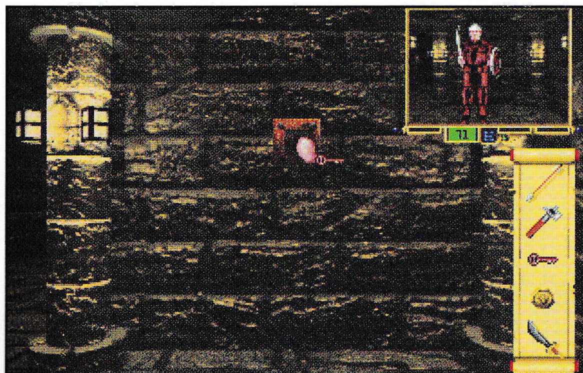
***Star Trail 2* * Jedan od najboljih njemačkih FRP-ova skinutih sa table.**







Pogledajte ovih par slika, zapalite se, kupite igru i uživajte u besprijekornoj grafici i animaciji. Whoow!!! Nešto najbolje što sam vidio do sada.



Magično ogledalo i inventory scroll rješeni su kao viseći meni-i te vam u toku borbe neće zasmetati.



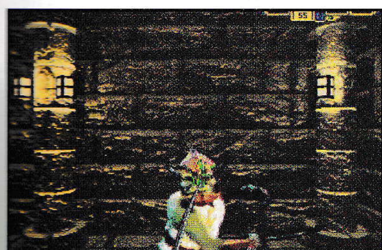
velika šteta jer ako tijekom borbe krenete tragati po skrolu za nekim predmetom, borba se za to vrijeme prekida tj. pauzira. Veća zamjerka ide na činjenicu da nigdje na aktivnom ekranu ne možete vidjeti ime predmeta. Doduše, u žurnalu koji između ostalog prikazuje mapu, vašu osobnu statistiku, zapise, magije nalaze se i slike (crno-bijele) s opisom svakog dosad pokupljenog predmeta. Kako postoji dosta predmeta sličnih oblika (razne bočice), ali različitog sadržaja (npr. u nijansama zelene) te lijepe crno-bijele fotke neće vam biti ni od kakve koristi. To posebno dolazi do izražaja pri kraju igre kad morate manipulirati velikim brojem relativno sličnih predmeta.

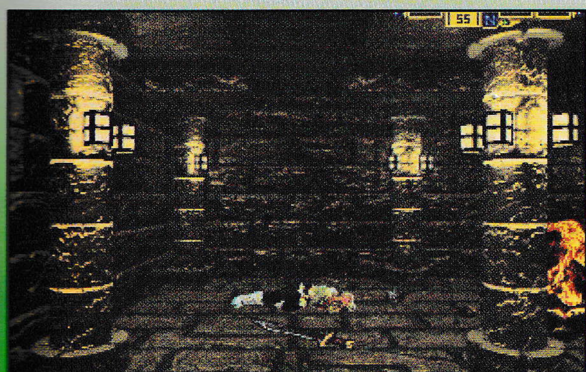
Automapa je vrlo pregledna, dobro napravljena i vrlo jasno pokazuje sve zidove i eventualne rupe. Kako nju dobivate tek pošto pokupite žurnal, prvi zadatak vam je pronaći baš njega. Borba se odvija u realnom vremenu (osim kad otiđete u inventorij) i nije teška za savladavanje. Oružja, magije i štitove nosite u obje ruke, a koristite ih klikom na lijevu ili desnu tipku miša (lijevi gumb za lijevu ruku, desni gumb za desnu). Koliko ćete biti oštećeni vi ili neprijatelj ovisi o vašim osobnim statistikama i naravno snagi oružja koje koristite. Za određene neprijatelje trebate koristiti određene taktike, npr. neke napadati lakim oružjem, brzim udarcima, neke teškim oružjem, a neke treba gađati izdaleka dalekometnim oružjima (strijelama, kamenjem, lubanjama, magijom).

Isto tako pojedini neprijatelji koriste različite taktike pri napadu. Interplay je tu napravio dobar posao jer je njihova umjetna inteligencija na zavidnoj razini. Članovi vaše družine bore se sami i vi tu nemate baš nikakvog utjecaja. Da biste se borili magijama, morate pročitati zapise runa za magije, zatim morate držati runski štap na kojem su one zapisane. Koliko ćete moći ispaljivati magije ovisi o količini mane sadržane u runskom štapu i vašoj magijskoj vještini. Efekti koji se pojavljuju kod tog korištenja tako su dobro napravljeni i vjerojatno ćete kao i ja bez većeg razloga pucate po obližnjem zidu, samo da biste im se divili. Glavni negativac Khull Khuum je kao i većina drugih likova maštovito i lijepo napravljen, ali je sama priča ipak previše linearna. Članovi vaše družine pridružuju vam se i odlaze bez vašeg dopuštenja, a ni dijalozi nisu pod vašom kontrolom, no najgore od svega je što nema nikakve mogućnosti izmjene unaprijed određenog tijeka radnje. Glazba je, kao i grafika, vrlo dobra, a zvučni efekti izvrsni. Svaki okret, pomak, škljocanje oružja popraćeno je određenim zvukom dok nivoi u cijelini imaju svoju karakterističnu atmosferu. Grafički engine je vrlo brz i ujednačen te će podjednako brzo raditi i na 486-ici i Pentiumu, što je za svaku pohvalu. Sve u svemu, Stonekeep je odlična igra u kojoj će na svoje ipak doći FRP-početnici dok će iskusni majstori ostati lagano uskraćeni zbog nedostatka detaljnih statistika, teških zagonetki i nelinearne priče.



Ovak su završili svi stanovnici Stonekeepa. 10 godina kasnije vi se vraćate u želji za osvetom.





Manijakalni dwarfovi zagorčavat će vam život na prvim nivoima. Ali ne zadugo, ubrzo nakon vaših oštrih napada leći će i vječno zaspati. Naravno, pokupite svešto ostave za sobom!

STONEKEEP

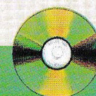
- A1200, A4000
- PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	73%
Grafika	88%
Igrivost	84%

Interplay

UKUPNO	81%

Igrano na: PC PENTUIM/100, 8MB, 40MB HDD

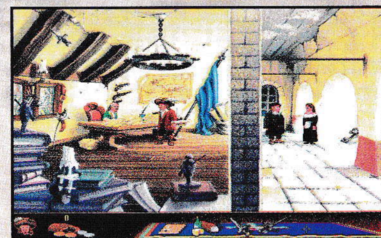


Touche

Danijel Bižić



Rouen, Francuska, 1562. Usamljeni čovjek šeće se mračnim ulicama. Šum nečijih koraka. Grupica ljudi prikrada mu se iza leđa. I tada, pred krčmom "Ofurena svinja" William de Peuple pada od uboda noža. Na žalost, stigli ste prekasno.



Tvrtka U.S. Gold napravila je novu avanturu koristeći već oprobani recept: patetični junak plus obilje sarkazma. Ovdje ste u ulozi Geoffrija Le Bruna, zastavnika kraljevih mušketira koji dolazi u Rouen pripremiti se za borbu s Englezima kod Le Havrea. Po dolasku nailazite na polumrtvog de Peuplea te mu, misleći da je prosjačka štetočina, održite lekciju. Ali on zadnjim snagama izusti da je plemić kome su oteli oporuku, a vi se zaklinjete da ćete ga osvetiti. Tako počinju vaše pustolovine u kraljevoj službi. Na svojim putovanjima Francuskom naučit ćete puno toga: da su mušketiri nesložni, fratri glupi, svi francuski kovači bratići, da svi pariški siromasi jedu ražnjiće od štakorskog mesa, te da su svi visoki časnici senilni.



Gornja dosjetka poznata je iz "Monkey Island 2", ideala mnogih programera avantura.

Zajedničko svim likovima je da vas žele prevariti, poniziti ili samo ismijati. Vi ste bespomoćni jer se morate viteški ponašati. No tu je vaš vjerni sluga Henri, proždrljiva lijenčina, koga možete častiti komentarima poput "Hej Henri, smrdiš. Imaš li buhe?".

Cijela igra kao da je napravljena samo za ismijavanje. Tako ćete, iz nepoznatih razloga, stajati ispod balkona simpatične Juliette da biste spoznali njenu glupost ili ćete zatražiti savjet poznatog umjetnika Michelangela da Vincija(?). Ugođaju će pridonijeti glazba u pozadini i digitalizirani glasovi koji dočaravaju raspoloženje govornika, tako da ćete naučiti kakvim tonom treba vrijeđati.

Naravno, što bi Francuska bila bez izdajnika među kojima vodeće mjesto zauzima svećenstvo. Suradnju ne možete očekivati ni od koga, čak ni od mušketira iz vlastitog stožera, među kojima je dobro nam poznati D'Artagnan.

Društvo s kojim razgovarate možemo podijeliti na nekoliko skupina: spletkare koji vas upućuju na krivi trag, siromahe koji ne žele pomoći ako im ne platite, zle negativce s manama koje ih upropaštavaju, neutralce s nedostatkom motivacije. Srećom, vi nemate sažaljenja, što vam uvelike olakšati život u ovakvom svijetu.

ALTERNATIVNO

***Indiana Jones and Fate of Atlantis* * Legendarna avantura uvijek popularnog Dr. Jonesa (koji je dobio ime po psu!? Ha, ha, ha!)**

***Simon the Sorcerer 2* * Mali pripravnik je postao pravi čarobnjak. Ova igra obiluje crnim humorom.**

***The Dig* * Trenutno hit avantura poznatog i priznatog Lucas Artsa. Prelijepa svemirska avantura, samo za vas!**

O načinu igranja

Junaka vodite point-and-click sus-









tavom. Imate samo jednu vrstu pointera, koji služi za kretanje. Kad njime dođete do nekog predmeta koji možete koristiti, kliknite na desni gumb i pojavit će se mali popis dopuštenih radnji na predmetu. To su najčešće: take, examine i search. Kad pokupite neki predmet, on će se pojaviti u inventaru u donjem dijelu ekrana. Nema ograničenja veličini i količini predmeta koje možete nositi, primjerice vaš sluga Henri tijekom igre nosi de Peupleov leš u džepu. Lijevo od inventara je broj vaših zlatnika (najčešće 0), a lijevo od toga je vaša sličica. Klikom na nju, možete učitavati i snimati poziciju te isključiti zvuk.

Igra ima nekoliko zanemarivih grešaka jer one nemaju velikog utjecaja na radnju.

I zvuk i grafika slijede današnje standarde pa igra ne predstavlja ništa novo. Međutim, snaga je Touchea u prekrasnim krajolicima i obilju humora. Stoga ova igra zaslužuje sve preporuke. Nabavite!

Zašto? Lijepe, detaljne slike dočaravaju Francusku šesnaestog stoljeća. Veliki plus igri daje i humor.

TOUCHE

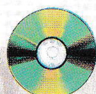
- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	79%
Grafika	72%
Igrivost	84%

U.S. Gold

UKUPNO 81%

IGRANO NA:
PC 486/80, 8MB, 3MB HDD



Comix

Igor Duić

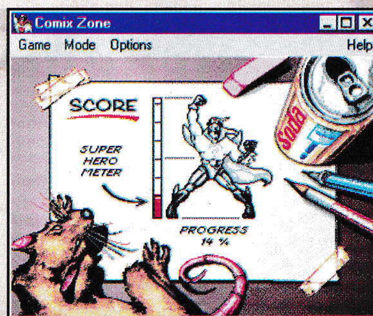
Dakle, radi se o softverskoj tvrtki Sega i njihovom proizvodu COMIX ZONE. Riječ je o zanimljivom fightu s pričom čija se radnja odvija u stripu.

Odmah da naglasim da igra radi samo pod Windowsima, a i inače je malo zahtjevnija. Za igru su vam potrebni Windowsi 3.1x ili 95-ica, procesor 60 MHz ili Pentium, 8 MB rama, CD ROM 2X, SVGA 480x640 u 256 boja i tipkovnica ili još bolje digitalni gamepad. Priča počinje jedne užasne noći u New Yorku. Vi ste crtač stripova - Sketch Turner. Vi i vaš ljubimac, štakor Roadkill, crtate vaše novo djelo kad vas odjednom u tome prekine glavni negativac vašeg stripa, mutant Mortus. Želi li slobodu i osvajanje svijeta, Mortus mora ubiti svoga tvorca (vas). On svoje planove (ubiti vas) ne može ostvariti u crtačkoj sobi, stoga VAS šalje na izlet u (nedovršeni) strip. Tamo vam priređuje razne smicalice, prepreke, a najgore je što vam crta vojsku mutanata i realnih (ljudskih) neprijatelja. Vaši saveznici koji će vas dočekati u stripu su Alissa Cyan i, naravno, Roadkill. Alissa će vam ciljem putem davati podršku i obavještavati vas o napredovanju i smještaju neprijatelja. Nju ćete sresti odmah na početku i tek tada ćete shvatiti da se nalazite u vlastitom stripu. Roadkiller će vam pomoći u borbi protiv više neprijatelja, tako da će jednog zadržati, ili u provlačenju kroz uske prolaze na putu do sklopki koje vam otvaraju vrata. On ima i vrlo razvijen njuh pa vam može pomoći i u otkrivanju sakrivenih predmeta. Pri upoznavanja s Alissom u obavještajnom centru, iz kojeg će vam se javljati tijekom igre, dobit ćete i tri pomoćna predmeta koje možete koristiti u igri. Tu su: Roadkill - vaš ljubimac (štakor), nož - vrlo koristan u borbi, limenka ledenog čaja - podiže vam energiju, ručna bomba - napravi pravi vatromet, TNT (dinamit) - korisno sredstvo u uništavanju neživog i živog, šaka koja vas na trenutak pretvori u super junaka i izbriše sve neprijatelje s ekrana i upitnik - u kojem možete dobiti bilo koji od navedenih predmeta ili on može eksplodirati (ne dirajte ga ako imate malo energije!). Pa, birajte!

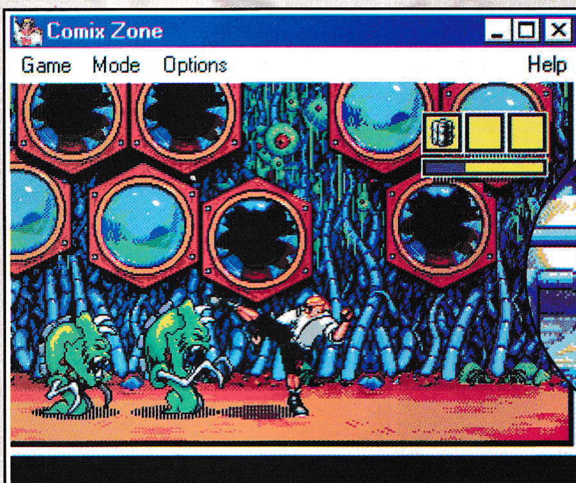
Vlasnici Sega video igara možda već znaju o čemu je riječ jer većina je Seginih igara za PC računala već plasirana na njihovom tržištu TV igara i postigla zamjetan uspjeh.

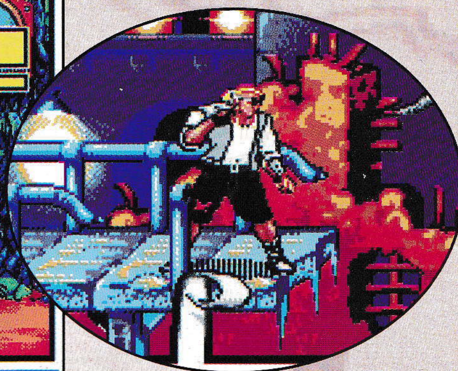
Igra se sastoji od tri stripa po dvije stranice, s različitim mjestima događanja. Preporučujem vam da štedite energiju za sljedeću stranicu (onu drugu). Prvi strip nosi naslov NIGHT OF THE LIVING MUTANTS. Misija se odvija u posljednjem Sketchevu stripu. Vaši neprijatelji su uglavnom mutanti, što znači da nisu ljudskog oblika. Drugi strip se zove WELCOME TO THE TEMPLE. Na ovoj misiji vam neće biti ništa potrebno osim brzine, spretnosti i dobre šore. I posljednji strip je CURSE OF THE DEAD SHIPS gdje se odvija finalni fight stripa. Nakon svakog pređenog nivoa odnosno stranice vidjet ćete statističke podatke vaše korisnosti. Cilj igre nije samo proći misije nego i postati super junakom. Logičke slagalice nisu teške za rješavanje pa ćete to brzo obaviti.

Na kraju pozdrav svima i ugodna zabava.



Ovdje možete pogledati vaš status kao superjunaka!





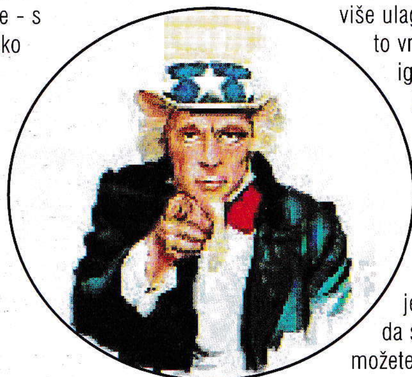


Civilization 2

Patrik Pencinger

Igra "Civilization" je već svojim pojavljivanjem izazvala iznimno pozornost svih "pravih" kompjutoraša. Taj metuzalem među igrama doživio je svoju inkarnaciju na gotovo svakoj platformi. Njezini glavni aduti nisu bili ni grafika ni zvuk, već prije svega igrivost!

Neke je odmah na početku baš ta vizualno-auditivna neprivlačnost odbila od igre dok su oni koji su prešli preko toga ostali nekoliko sljedećih mjeseci prikovani za monitor... Poslije Civilizationa, i to nedavno, izašao je Civnet - verzija nešto poboljšane grafike i zvuka, i što je najvažnije - s podrškom za igranje u mreži/preko modema. Dočekali smo i Civilization 2 ! U ovoj verziji uklonjeni su svi nedostaci pa će vas sada zapanjiti prekrasna grafika i zvuk, a poboljšana je ionako gotovo već savršena igrivost. Igra je prokleto zarazna! Kad je jednom počnete igrati, sumnjam da ćete se moći zaustaviti.



"I want you for U.S. Army!", predsjednik potiče vaše patriotske sklonosti pozivajući vas u vojsku.

Izumi, napredak, rad...

Za one koji još nisu igrali Civilization evo par pojašnjenja: cilj ove igre je razviti vaš narod, i to od samog početka. Počinjete 4000 p.n.e. Malo-pomalo morate graditi gradove i ceste (kasnije pruge), poboljšavati gradove, no istodobno pažljivo motriti na susjede te graditi vojsku i ostale jedinice. Da bi razvoj tekao nesmetano i razumnom brzinom, određen postotak prihoda (najbolje iznad 50%) morate dati znanstvenicima. Radi toga ćete morati povećati poreze, što će oneraspoložiti vaš narod. Da biste smanjili njihovo nezadovoljstvo, morate više ulagati u luksuznu robu...i tako se to vrti u krug! Detaljnu razradu igre ostavit ćemo za neki drugi broj. Igra je vrlo kompleksna, no programeri su se potrudili i napravili dvije stvari koje će vam uvelike olakšati igranje - odličan tutorial koji vam govori što koja tipka znači, kad koristiti koje jedinice...(naravno, kad mislite da ste svladali osnovne komande, možete ga isključiti) i druga korisna stvar je opširan i intuitivan help. Inače, ovo je jedna od rijetkih igara u kojoj igranje protiv računala predstavlja pravi izazov. Tako će računalo podmuklo podmornicama odsjecati izlaze na more, prijetiti gerilskim napadima i špijunima krasti tehnologiju. Blefirat će i tražiti mir, i to većinom kad je u lošijem položaju.



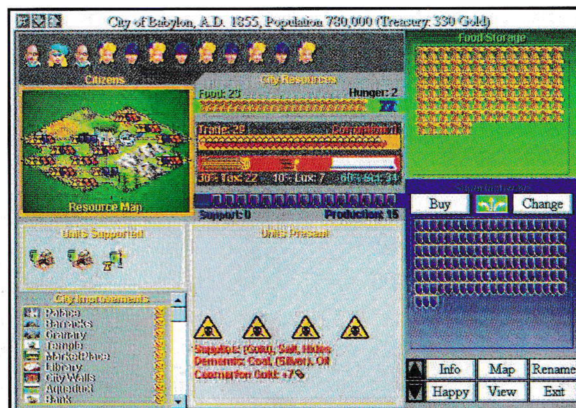
Korisno je graditi 'svjetska čuda' jer vam ona uvelike pomažu pri razvoju države i održavanju sreće stanovništva. Ovo su neka od njih, izgrađena u raznim državama.

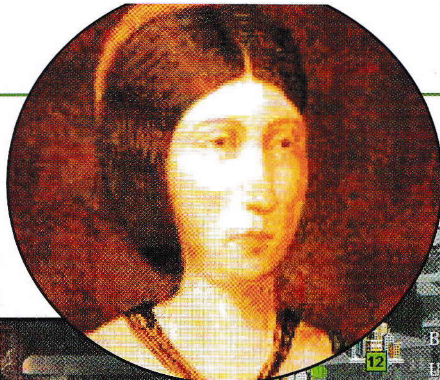
Prilično je pametan...vrag silikonski!

Taktika

Iako je u ovako opsežnoj igri moguć izbor većeg broja taktika, postoji nekoliko stvari koje biste uvijek trebali imati na umu. Gradite dosta SETTLERA (inžinjera) i nemojte ih smatrati samo graditeljima gradova jer obavljaju još mnogo važnih funkcija - navodnjavanje, osnivanje rudnika, borbe protiv zagađenja, grade ceste (prugu) koje će uvelike poboljšati i povećati pokretljivost svih vaših (kopnenih) jedinica. Također je važno uvijek imati barem po jednu jedinicu u svakom gradu da ne biste postali lak plijen za neprijatelja i povezati sve gradove radi bolje trgovine. Osim što morate biti dobar ekonom i strateg, za ovu igru bit će vam potreban i osjećaj

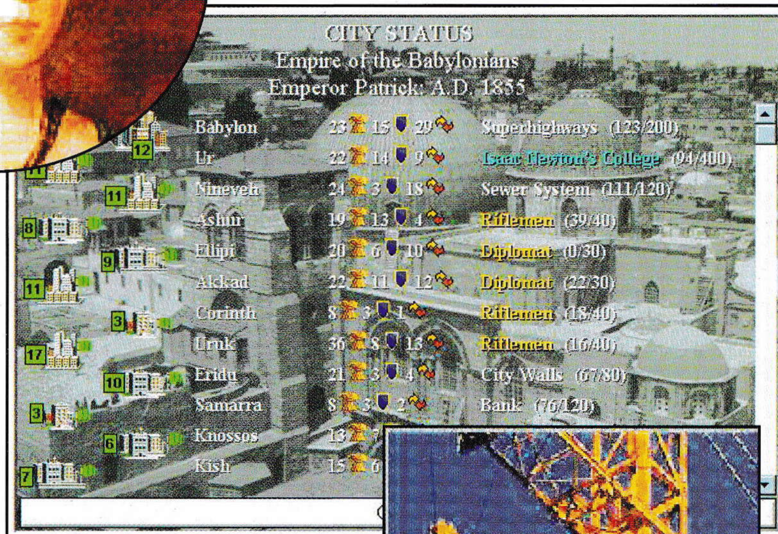






Umjesto dvorca podanici vam sada grade i uljepšavaju prijestolnicu.







U kasnijem stadiju igre razvili ste i moderno graditeljstvo koje će znatno ubrzati izgradnju vaših objekata.

za diplomaciju. Pažljivim pregovorima možete povećati svoje novčane zalihe i dobiti mnoge izume za koje bi vam inače trebalo dosta (dragocjenog) vremena. Dalje, vrlo je korisno osvajati neprijateljske gradove. Postoje još mnogi sitni trikovi koji olakšavaju igranje, no ostavljamo vama da ih otkrijete...

Grafika, zvuk?

Civilization 2 postavlja nove standarde (ili bolje reći da ih se drži) što se tiče tehničkih svojstava igara. Igru možete igrati u svim grafičkim modovima u kojim možete pokrenuti i Windowse (i to samo W95). Civilization 2 je jedna od rijetkih, ako ne i jedina igra (barem zasad) za koju ne treba degradirati dubinu boje u Windowsima. Ako igru pokrenete u 256 boja, a netom poslije u 65000 boja, bit ćete zapanjeni razlikom vizualne kvalitete. Sve jednice, gradovi, planine, ravnice...crtani su ručno te naknadno obrađeni na računalu. Slike svih izuma i građevina kombinacija su rukom crtanih slika i onih izrađenih ray-tracingom. Već samo to garantira vrhunsku kvalitetu grafike. Sljedeća važna komponenta je zvuk koji kvalitetom ne zaosaje za grafikom. Semplirani zvukovi su neobično kvalitetni tj. imaju pravu dubinu te da nema šuma (ovo je inače zamjetljivo samo kod kvalitetnijih zvučnika.) bili bi savršeni. Ima i nešto malo digitaliziranog govora, što je u redu jer kod ovakvog tipa igara on je gotovo suvišan. Na CD-u se nalazi osim animacija i 20-ak skladbi koje možete slušati tijekom igre, a ako vam se baš jako svide, možete ih slušati i na običnom CD playeru.

Opći dojam

Kako ste već dosad mogli zaključiti, igra se vrti na WIN 95 i ničemu drugom. To ima svoje prednosti ali i mane, koje su nam već otprije poznate. Po meni, ovo je najbolja igra za Win 95 (zasad!). Igra je u potpunosti igriva na 486-ici sa 8 RAMA i jedna od rijetkih uz koju nećete sliniti za PENTIUMOM! Sve u svemu, vrlo pozorno napravljena igra, potpuno dorađena i bez propusta i nedostataka.

Ipak NE?

Kolikogod bila dobra, igra mora imati i negativnu stranu. Kod Civ2 to je nemogućnost igranja preko MODEMA/MREŽE. Ovo je veliko nedostatak pa ukupnu ocjenu smanjuje za 10% ali ipak nestrpljivo očekujemo CIVNET 2 !

CIVILIZATION 2

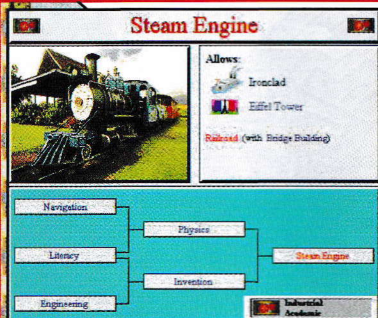
- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

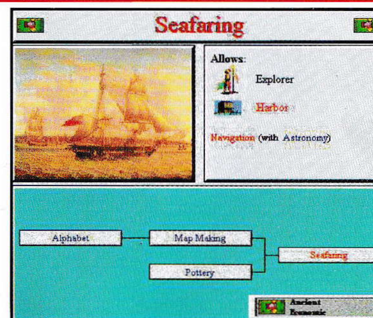
Zvuk	71%
Grafika	83%
Igrivost	91%

Microprose

UKUPNO 91%
Igrano na: PC 486/120, 16MB, 35MB HDD







Svaki izum je prikazan tako da vam omogućava pogled unazad, tj. možete vidjeti kako ste u stavri došli do tog izuma, i nove mogućnosti proizvodnje i nova istraživanja.

Indiana Jones IV

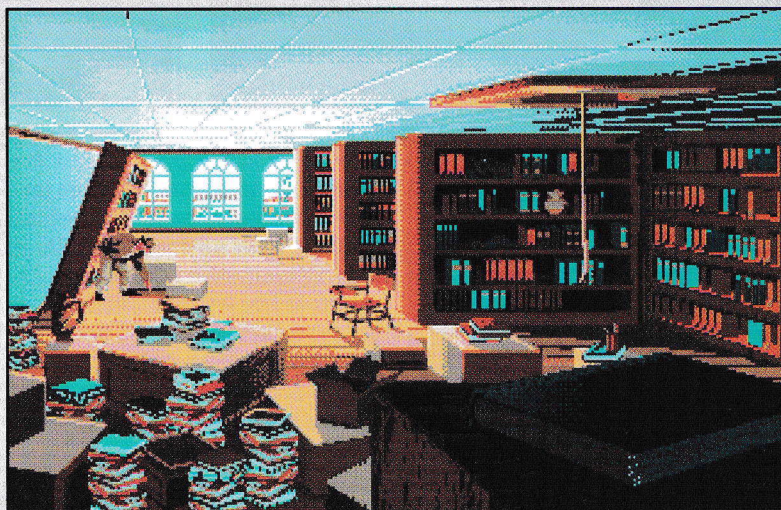
Vedran Relić

The fate of Atlantis

Odlična avantura dolazi nam iz majstorske radionice Lucas Artsa. Ovaj IV. dio potječe iz serijala igara o najvećem i najpoznatijem svjetskom pustolovu dr. Henryu Jonesu ili, poznatijem pod imenom Indiana Jones.

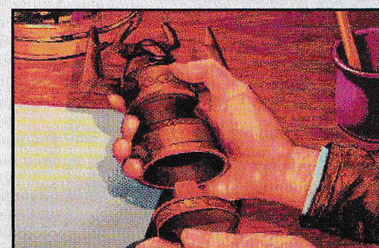
Nije napravljen po filmu za razliku od svog prethodnika (Indiana Jones and the last crusade). U trećem dijelu se pojavila jedna novost u izvođenju, upravljalo se s više karaktera, tako je ujedno igranje avantura tog tipa postalo kompleksnije i zabavnije. Takvo izvođenje prebačeno je i u ovaj nastavak koji ima još nekoliko noviteta. Naime postoji više načina da se ova avantura privede kraju (ili bolje reći krajevima). Tijekom razgovora sa svojom suigračicom Sofijom nesvjesno odabirete jedan od nekoliko mogućih puteva: sa Sofijom ili bez nje boksanje ili promišljeno pregovaranje... a ako vam pak sugovornik dosadi pokažite mu tko je glavna faca u ovoj igri. Šoranje je identično onome u trećem dijelu tako da vam neće predstavljati veći problem.

Što se radnje tiče, kao što se iz samog naslova vidi radi se o potrazi za Atlantidom, jednom od najvećih misterija ovog svijeta. Sve bi bilo O.K. da se u potragu nisu umiješali nacisti. Klaus Kerner, tajni agent Trećeg reicha uz ludog doktora Hansa Obermanna nastoji doći do posebnog metala ORICHALCIUMa (neradioaktivni uran), koji bi nacistima trebao osigurati premoć u "nuklearnom naoružanju"!! Naravno da vi uz pomoć Sofije to nećete dopustiti (ili hoćete?). Dakle, pred vama je ponovno tip igre u kojoj budućnost svijeta ovisi



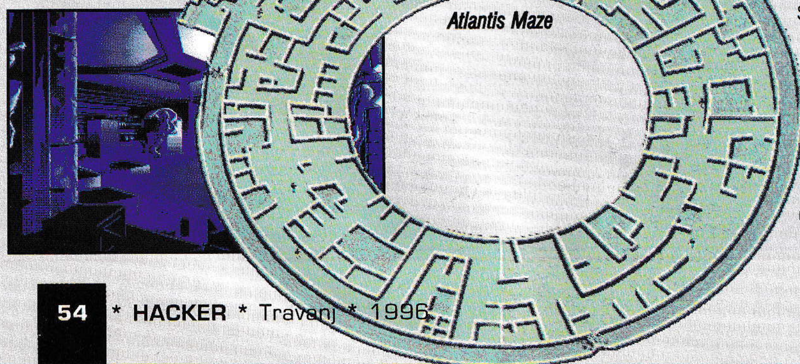
o vašoj milosti ili nemilosti. Tip izvođenja je već standardni point & click sustav. Ekran je podijeljen na dva dijela. U gornjem većem se odvija radnja, dok se u manjem doljnjem dijelu nalaze opcije i predmeti (kao u Monkey Islandu 2). U igri će se pojavljivati predmeti koji vam možda neće biti potrebni jer igrate po nekom drugom putu. Zato ne očajavajte, jer mjesta ima za sve. Treba napomenuti da se u samoj igri pojavljuje mnoštvo arkadnih dijelova kao što su tučnjave, vožnja balonom, igranje lovice po uskim i prometnim ulicama, jurcanje za gestapovcima u Monte Carlu, igranje lovice sa SS - ovcima...itd. što povećava dinamiku i napetost radnje.

Grafički je igra predivno koncipirana. Što još reći? Lucas Arts je kriv za sve: za neprospavane noći, za loše ocjene u školi, za podočnjake kao sarme... Sličice predmeta su detaljno nacrtane, animacije koje se pojavljuju u međuvremenu igranja su glatke i lijepo dorađene. Igra obiluje humorističnim dijalozima, tako da sigurno nećete mrtvo-hladno piljiti u ekran. Ukratko



rečeno, dečki iz Lucas Artsa su se stvarno potrudili da naprave visokokvalitetnu i zanimljivu avanturu, koja će vas zasigurno zadržati uz vaša računala duže vrijeme. Igra dolazi na 11 disketa i može se instalirati na HDD.

Neke od tamnije označenh soba su međusobno povezane tajnim prolazima pa je kretanje labirintom znatno olakšano.



Atlantis Maze

INDIANA JONES IV

- ☑ A500, A500+, A600, A1200, A4000
- ☑ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	69%
Grafika	73%
Igrivost	81%

Lucas Arts

UKUPNO 78%

IGRANO NA: AMIGA 1200, 2MB, 9MB HDD



Ukoliko vas ova igra podsjeća na avanture dr. Jonesa (Indiana, sjećate se tipa koji je dobio ime po psu!), potpuno ste u pravu, ovo je prva igrica napravljena po filmskoj temi.

Rick Dangerous 2

Zvonimir Štrucelj

Iako ste ga sredili u prvom dijelu, Fat Man se ponovno vratio i Rick, naš neustrašivi junak, mora proći četiri nivoa da bi obranio Zemlju od zločestih vanzemaljaca. Ako preživite prvi nivo, koji vas zatiče u svemirskom brodu u Hyde Parku (London), susrest ćete se s novim opasnostima u ledenim pećinama Freezie, šumama Vegetablie, atomskim blatnjavim rudnicima i, konačno, srest ćete se oči u oči sa Fat Manom u njegovom stožeru na planetu Barf.

Na uvodnom ekranu moći ćete izabrati jedan od 4 nivoa, što je hvale vrijedan potez programera Core Designa jer ćete na taj način bez puno muke moći vidjeti najveći dio igre. Naravno, da biste se susreli s Fat Manom, morat ćete redom završiti sve nivoe.

U igri ste oboružani ovim oružjima:

Udarac - udarcem trenutno onesvješćujete protivnike i pritišćete razne prekidače koji služe za isključivanje lasera, pozivanje dizala, otvaranje podnih vrata...

Raygun - ispucavanjem laserskih munja uništavate neprijatelje i deaktivirate zamke

Elektronski detonator - za uništavanje zapreka i neprijatelja

Najveći dio ekrana zauzima sama igra dok su u gornjem dijelu ekrana prikazani osvojeni bodovi, broj preostalih munja, elektronskih detonatora te broj života. Laserske munje ispaljujete s pucanj + gore, detonator aktivirate pucanj + dolje, ali je najefektnija stvar u igri aktivirati detonator i pustiti ga da klizi po podu (Pucanj + dolje + smjer klizanja) - odlično za "čišćenje" neprijatelja nedostupnih laserskim munjama. Ako zapnete negdje u igri, potražite prekidač na ekranu i pritisnite ga, čime ćete deaktivirati prepreku. Na kraju svakog nivoa dobijate nagradni život, a broj detonatora i laserskih munja obnavlja se na maksimum. Tipka P pauzira igru, ESC vas vraća na naslovni ekran, a SPACE pritisnut na uvodnom ekranu isključuje boje (crno-bijela igra!)

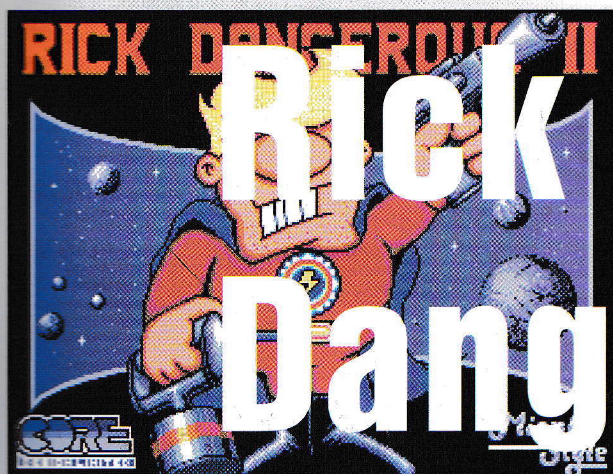
Ako vam je igra preteška, upišite POOKY u High Score tabelu, i na ekranu gdje birate nivo, pojavit će se nova opcija.

Igra koja vas sigurno neće oduševiti ni grafikom, ni zvukom, ni animacijom jer su one na razini osmobitnih računala. Ali kad je o igrivosti riječ, to je sasvim druga priča...





Ovo su neke slike s nivoa po kojima se naš junak smuca. Rudnici urana su prava mjesta za rasturanje raznih čudovišta.



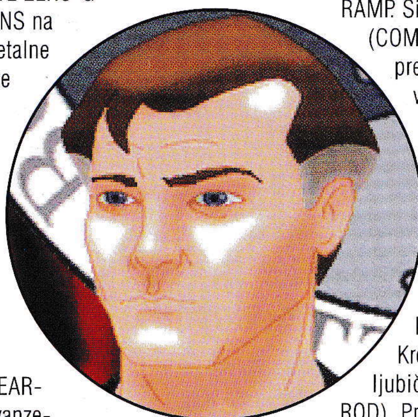
The Dig

Patrik Pencinger

Nakon mnogih upita upućenih redakciji, odlučili smo za sve ljubitelje avantura objaviti potpuno rješenje najnovijeg hita Lucas Arts mašinerije. I tko još kaže da nemamo srca??

Asteroid Atilla

PRIČAJTE s Miles u vezi Flying Piga (kutija s alatom) kako bi ga ona otpustila. UPOTRIJEBITE Flying Pig. Boston će ga odvesti do površine asteroida. UPOTRIJEBITE Flying Pig (da bi se otvorio poklopac, HATCH). Upotrijebite Pig još jednom (Boston pogleda unutra). Uzmite Explosive Unit ALPHA i BETA, lopatu (shovel) i ZERO-G digger. Otiđite do asteroida. Otiđite u svemir (space). Otiđite u QUADRANT 2. Upotrijebite ZERO-G digger s površinom (target surface). Upotrijebite EXPLOSIVE UNIT ALPHA s prašinom (DIRT). Upotrijebite ključ (ARMING KEY) s EXPLOSIVE UNIT Alpha. OTIĐITE u svemir a zatim u QUADRANT 3. Upotrijebite lopatu sa stijenom (BOULDER). UPOTRIJEBITE EXPLOSIVE UNIT Beta s površinom (SURFACE). Upotrijebite ključ na EXPLOSIVE UNIT Beta. OTIĐITE u svemir pa zatim do SHUTTLEa. Pričajte s Bordenom o nuklearnim eksplozivima. <ANIMACIJA>. UPOTRIJEBITE ZERO-G digger na tri ODD PROJECTIONS na zidu. UPOTRIJEBITE sve 4 metalne ploče (jednu po jednu). Otiđite u mračni tunel (DARK TUNNEL). OTIĐITE do PEDESTALA. UZMITE sve četiri metalne ploče. Upotrijebite ih na udubljenju u PEDESTALU (square indentation).



Već na samom početku odlučni ste u nakani da spasite svijet što daokazujete i vašim hrabrim držnjem na tiskovnoj konferenciji.

Dobrodošli na Cocytus!

OTIĐITE do čistinice (CLEARING) pa zatim do '?' ulijevo (vanzemaljski svemirski brod). OTIĐITE do olupine (WRECK) i uđite unutra. UPOTRIJEBITE škrinju (CHEST). UZMITE čudnu napravu (DEVICE). UPOTRIJEBI žicu koja visi sa stropa. <ANIMACIJA> UZMITE engraved rod i žicu. IZAĐITE van do čistine. Otiđite do gornjeg '?' (groblje vanzemaljaca). Upotrijebite lopatu sa grobom. Uzmite kljovu (TUSK) i kost vilice (JAW BONE). Otiđite do čistine pa do preostalog '?'. Upotrijebite DEVICE. Upotrijebite lopatu na mjestu na koje vas uputi DEVICE. Uzmite ogrlicu (BRACELET). OTIĐITE do mjesta gdje se nalaze svemirska odijela. UPOTRIJEBITE lopatu s malom rupom (SMALL HOLE).<ANIMACIJA>

Nexus

IDITE ulijevo dok ne dođete do RAMP. Siđite. Iskoristite komandnu ploču (COMMAND PANEL). Svaka od ikona predstavlja jednu od akcija koje vrši robot za održavanje. Točna kombinacija kojom biste ponovno postavili potrganu leću glasi: 5xLJUBIČASTO, 2xŽUTO, CRVENO, 6xPLAVO, CRVENO. Izađi. Iskoristi TRIANGULAR BUTTON. Iskoristi LOOSE PLATE. Uzmite plavi kristal. Vratite se u NEXUS. Krenite lijevo sve dok ne vidite ljubičasti štap (PURPLE ENGRAVED ROD). Proučite ljubičasti štap (EXAMINE). Zapamtite kombinaciju znakova i upotrijebite je na vratima lijevo od RAMPa (pokraj njih je velika stijena). Uđite kroz vrata.<ANIMACIJA>

Muzej

UPOTRIJEBITE plavi svijetleći gumb označen sa '?'. OTIĐITE do tramvaja. Uđite u tramvaj. <ANIMACIJA> Tramvajem dolazite do stanice muzeja. Otiđite desno pa zatim gore. UPOTRIJEBITE strange device. Upalite LIGHT BRIDGE. (Jedan od Light Bridgeova bit će pokvaren, no igra uvijek mijenja koji. Popravit ćete ga tako što ćete mu otvoriti ploču i malo kombinirati s kristalima... zabavno. Kad jednom strange device radi, da biste upalili svjetlosni most, morate pravilno namjestiti leću, što je jednostavno jer postoje samo 3 položaja. Još je važno da BUTTON kojim palite light bridge morate držati par sekundi da bi ispravno radio!). Prođite kroz vrata te pokupite kristale prilikom izlaska. Također uzmite i TABLET i otiđite do svakog DISPLAYa i pogledajte ga. UZMITE Red Engraved Rod. Prođite kroz vrata lijevo. Razgovarajte s MAGGIE. Izađite van iz muzeja pa zatim desno, dolje pa desno do vode. Tamo pogledajte kako gmaz hvata kornjačoliko stvorenje. Vratite se u NEXUS.



Pri samom kraju igre zadatak vam je izvući vanzemaljce iz šeste dimenzije. To ćete obaviti tako da uđete kroz oko (The Eye) u njihovu dimenziju.

Kristali života

Dođite do Brinka. Uzmite ploču (plate) koja leži pokraj njega. Upotrijebite kristale života na Brinku. Zajedno se s Brinkom vratite do Museum Trama i njime do stanice od muzeja. Upotrijebite oslabljena vrata (WEAKENED DOOR). Brink će vam pomoći da ih otvorite. Uđite u komoru s kristalima života. Uzmite kantu i life crystala koliko možete. Izađite van. Otiđite do mjesta gdje se grana put prema vodi, museum tramu i muzeju. Tamo dobro proučite FOSIL. Otiđite do vode i složite kosti



Vaš tim na tiskovnoj konferenciji potvrđuje odlučnost da spasi svjet.



U šestoj dimenziji susrećete izgubljene vanzemaljce. Popričajte s njima i pokušajte ih izvući!



kornjačolikog stvorenja po FOSILU. Kad uspijete, upotrijebite kantu s kostima sa svim time upotrijebite jedan LIFE CRYSTAL. <ANIMACIJA> Uronite u vodu. Izronit ćete u podvodnoj spilji. Tamo uzmite ploču (PLATE) i narančasti štap (ORANGE ENGRAVED ROD). Vratite se u NEXUS.

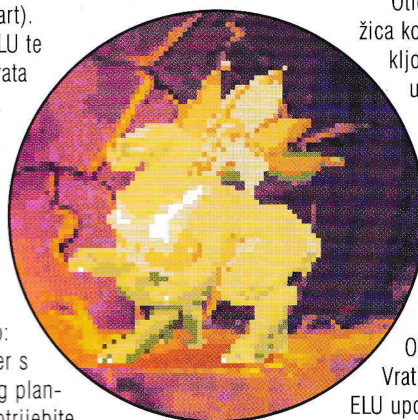
Planetarij

Otiđite do vrata desno od rampe i upotrijebite PANEL. Sada pogledajte narančasti štap (EXAMINE) i upišite pravilnu kombinaciju u PANEL da biste otvorili vrata. Otiđite do tramvaja i njime se prevezite do otoka s planetarijem. Izađite van sa stanice i krenite gore. Došli ste do 'provalijice'. Kako je provaliju teško proći, morate krenuti (WALK) prema drugoj strani točno u određenom trenutku da bi vas voda prenijela na drugu stranu. Uvjeren sam da ćete uspjeti već nakon 2-3 pokušaja! Sad, kad ste na drugoj strani, lopatom odvalite stijenu (BOULDER) i...Voila! Napravili ste most koji ćete kasnije moći upotrebljavati. Otiđite u sljedeću sobu. Ovdje aktivirajte LIGHT BRIDGE (već opisanim postupkom). Otiđite desno (mostićem preko vodopada) i uđite u sobu s velikom pukotinom (CREVICE). Pokupite plavi štap. Izađite van i otiđite gore, na PLATEAU. Baš kad vi stignete, nekakav štakor ukrast će vam dio brave planetarijuma bez koje se, naravno, ne može. Pokupite ovdje RIB CAGE, DOWEL, COVER, ROD. Upotrijebite klin (DOVEL) s rupom na crvenom 'kotaču'. Dvaput upotrijebite štap, a treći put upotrijebite ga s PINOM. (Tamo gdje ste pričvrstili klin.) Upotrijebite RIB CAGE sa kukom na vrhu štapa te s time upotrijebite mali štap (ROD). Sad ste napravili zamku. Štakora ćete uloviti tako što ćete ga istjerati iz rupe i zatim namamiti u kavez (Prvo ga istjerajte tako da kliknete na rupu. Potom pažljivo hodajte rubom ekrana i prednjom stranom velikog metalnog kotača i to tako da ne otjerate miša. Približite mu se s druge strane i on će pobjeći ravno u zamku.) Upotrijebite BRACELET na štakoru. Upotrijebite zamku i tako pustite stvorenje. Sad upotrijebite lopatu na spilji CAVE. (Jeste li dosad primjetili kako je lopata koristan alat?). Sad upotrijebite tracker (DEVICE) koji ste našli u svemirskom brodu. Upotrijebite lopatu na mjestu koje vam je pokazao tracker. Uzmite dio brave (machine part). Upotrijebite ga vani na PANELU te pričvrstite COVER. Otvorite vrata i uzmite TWIN SCEPTERS. Uzmite zeleni štap. Upotrijebite ZLATNI SCEPTER sa svjetlom na stropu (faint light). Sad morate namjestiti planete. Cilj je postići da mali mjesec bude pomračen od velikog. To ćete postići ovako: upotrijebite prvo zlatni scepter s najsvjetlijim dijelom najvećeg planeta (DESNO GORE). Sada upotrijebite srebrni scepter s najtamnijm dijelom srednje planete (lijevo dolje). <ANIMACIJA> Upotrijebite BUTTON da biste se oslobodili iz zamke u koju vas je stjerao štakor opet ukravši dio stroja. Vratite se u NEXUS.



Kontrolna soba

Otiđite do mjesta gdje ste ušli u NEXUS na početku. Malo ulijevo nalazi se ALCOVE. Upotrijebite na njemu sve tri ploče (PLATES) koje ste do sada skupili. Otiđite sada lijevo do rampe. Uđite u mračni tunel. <ANIMACIJA> Otiđite lijevo do zračne komore (AIRLOCK). Upotrijebite BUTTON vani pa dvaput onaj unutra. Uđite u kontrolnu sobu 'podvodnih tramvaja'. Otiđite do svijetlećeg PANELA. Upotrijebite plavi štap s rupom na panelu. Pojaviti će se dva nova plava kristala. Cilj vam je oživiti mrtve kristale. Polako pomičite tri kristala s desne strane (jedan po jedan). Nađite položaj za svaki od 'mrtvih' kristala u kojem najviše svijetli. Kad to postignete za sva tri desna kristala, lijevi mrtvi kristal će 'oživjeti'. Postupak ponovite za sve mrtve kristale. <ANIMACIJA> Vratite se u NEXUS.



Vanzemaljac u krupnom planu!

Soba s mapama

Otiđite do vrata koja se nalaze kod žica koje iskre na podu. Upotrijebite kljovu na PANELU od vrata te upotrijebite žicu na otvorenom panelu. Sada tu žicu upotrijebite na onoj koja iskri na podu i...popravili ste panel! Otvorite vrata pomoću šifre na zelenom štapu. Otiđite do tramvaja i do MAP SPIREa. Sada prođite redom sobe: LEDGE, CAVERN, PIT, OPENING. Ovdje osposobite svjetlosni most. Vratite se u sobu s mapom. Na PANELU upotrijebite kombinacije sa SVA četiri štapa koje ste našli. Vratite se u NEXUS.

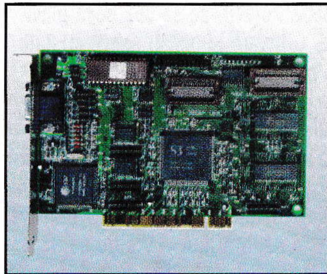
Nastavit će se...





10x CD ROM

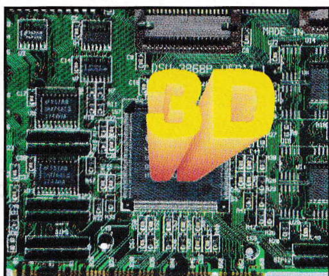
Quad - speed CD ROM pogoni, optimalnog odnosa cijene i brzine, danas su već opće prihvaćeni kao minimum koji zadovoljava naše hardverske potrebe. Držeći se one stare latinske "CITIUS, ALTIUS FORTIUS" iliti brže, više, jače, proizvođač laserskih disk-pogona "Pinnacle Micro" odlučio je izbaciti na tržište krajem travnja, ni manje ni više nego 10-speed CD-ROM. Kako doznajemo, njihov će predstavnik u Hrvatskoj, poduzeće Autronic, dobiti prve primjerke čim budu izbačeni na tržište. ***(ustupio Autronic)***



3D Akceleratori

Nema sumnje da će kod svakog pravog hackera na vrhu prioriteta nabavke u ovoj godini biti 3D akceleratorske kartice. Opremljene specijaliziranim čipovima za 3D grafiku mogu procesirati i 200 000 poligona u sekundi oslobađajući vaš procesor tog posla. Naravno, 3D akceleratori imaju i poseban set instrukcija pa **zasad** samo ograničen broj igara podržava rad s ovim karticama u 3D modu. Naravno, ove kartice najnormalnije rade i kao 2D akceleratori te uglavnom imaju ugrađenu i 2D digital-video akceleraciju i dekompresiju (MPEG i INDEO s 30 fps u full skren modu).

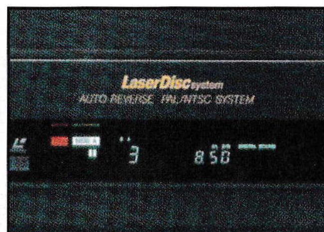
Zasad zadnji u seriji 3D akceleratora je ViRGE (Video and Rendering Game Engine) grafički procesor nama poznatog proizvođača S3, popularno nazvan i S3D koji podržava 3D renderiranje, bilinearno filtriranje, MIP - mapiranje, transparency i atmosferic fog, te Z-bufferiranje. Najveća prednost je i njegova fizička kompatibilnost pa ga proizvođači popularnih S3-TRIO 64V+ 2D akceleratorskih kartica jednostrano mogu zalemiti na postojeće 2D kartice i na njih staviti novi, reprogramirani BIOS, što će im uštedjeti brdo dolara, a samim tim i nama pružiti dobar i jeftin proizvod.



Susjed, može li malo tiše!?

Imate PC i zvučnu karticu, bavite se glazbom i želite nastupati na obližnjem stadionu, ili imate nagluhog djeda i baku? Nema problema! Pročešljavši naše trgovine, naišli smo i na ovo glazbeno - terorističko oružje. Kupite 5-6 pari ovih zvučnika, stavite jače osigurače i riješeni su problemi ozvučenja! Sretnih li susjeda! Uz to ove zvučnike (kao i svu ostalu robu) možete dobiti plaćajući u tri rate! Napokon! ***(ustupio Macro Micro)***





Dolazi nam HD CD !

Ni CD - romovi se ne čine velikima kao nekada. Digitalni video, zvuk, slikovne banke podataka, cijele biblioteke čine kapacitet klasičnog CD-a od 684 MB već malim.

Zato su se vodeće svjetske kompanije bacile na razvoj jeftinog CD playera visoke gustoće zapisa (High-Density), koji bi uspješno trebao zamijeniti klasičan video recorder koristeći tzv.Digital Video Disc format, tako da bi na samo jednu jedinu stranu 5" CD-a mogli utrpati 135 minuta full - screen MPEG-2 video zapisa, te od 7 do 18 GB podataka. Uspije li im ta zamisao (a već je), moguće je da kroz koju godinu produkcija filmova na klasičnim VHS vrpcama izumre isto onako kao što je izumrla proizvodnja gramofonskih ploča. Uostalom, potpredsjednik Philippsa, Emille Patrone, objavio je da će do Božića ove godine biti digitalizirano najmanje 200 filmova, a ako stvari budu išle kako treba i 500. Tehnologija je poznata već godinama, samo su diskovi bili puno veći, a uređaji skupi. Da bi se smanjila veličina diskova, bila je potrebna veća gustoća zapisa. Upotrebom lasera kraće valne dužine, omogućen je manji razmak između staza te smanjenje "rupa" tj. nositelja podataka. Cijene današnjih uređaja kretat će se od 499 do 599 $, ovisno o proizvođaču. Doduše, što se tiče osobnih računala HDCD neće biti u širokoj upotrebi ove godine. Trebat će najmanje još godinu dana dok proizvođači računalne opreme usvoje tehnologiju i prilagode uređaje za upotrebu s osobnim računalima. Tvrtka Toshiba nagovjestila je proizvodnju i ReWritable HDCD-ova. ***(ustupio FERAX)***

5" CD kakav koristimo na osobnim računalima.



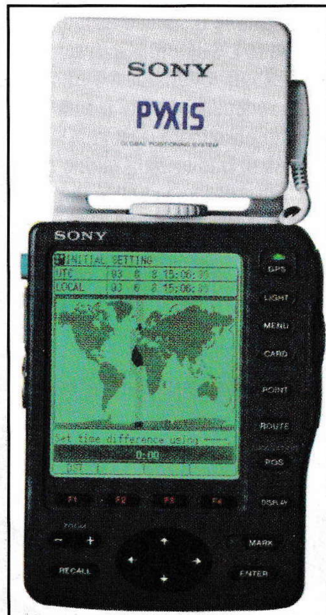


GPS?

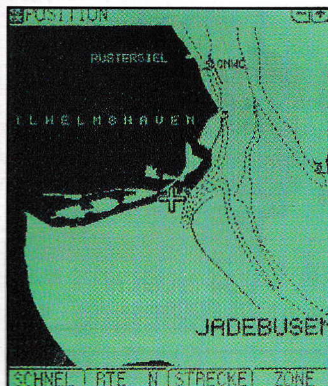
Global Positioning System (GPS) dobro je poznat svim nautičarima, planinarima i vojnicima. GPS može pozicionirati "sebe" bilo gdje na Zemaljskoj kugli primajući signale s navigacijskih satelita raspoređenih u geo-stacionarnoj orbiti, i to s preciznošću od 50 do 9m (neprofesionalni uređaji). GPS Garmin 45 je mobilna verzija i radi pomoću 4 baterije, opremljen je LC Dysplayem na kojem možete pročitati samo osnovne podatke o poziciji, nadmorskoj visini i točnom vremenu. Kako je GPS Garmin napravljen kao prijenosni uređaj, te ima mali dis-



Program Mapper - koristi voice rekognition system. Semplirani glas govori vam smjer dok vozite gradom.



play i malo memorije na njega možete spremati samo osnovne podatke. Drugi model GPS-a dolazi nam od proizvođača Sony-a, a osim GPS-a ima ugrađen i malo računalo sa općom kartom svijeta



Uvećani detalj s karte Sonyevog GPS-a.

(naravno, i nju možete uvećavati). Također posjeduje (kao i Garmin) RS-232-C serijsko sučelje pa ga možete prikladnim kabelom spojiti na COM1 ili COM2 vašeg osobnog računala, notebooka, a sve ostalo ovisi o kvalteti softwarea. Da za GPS sisteme postoji zanimanje, govori nam i podatak da će iduća verzija nama poznatog AUTO - ROUTEa moći raditi s GPS-om.

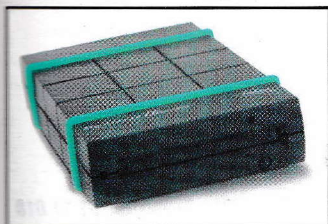


Microsoft Auto Route Express Europe - najpoznatiji program, slijedeća verzija podržavati će i GPS (softver ustupilo poduzeće ZOLA, cijena 245 KN).

Dakle, spojite računalo i kad na karti uočite križić - tu ste vi. *(ustupio Ferax)*

Rewritable Laser Disc

Iako zgodne veličine, kapacitet disketa nedostatan je za prijenos i arhiviranje veće količine podataka. Zato, pogledavši na 3,5" optičke diskove (po vanjskom izgledu



slični disketama, ali dvostruko deblji) žalosno zavapismo: Šmrc! Da barem to standardno ugrađuju umjesto floppyja!" Na jedan disk laserom možemo upisati, čitati i brisati do 230 Mb podataka kao na svaki tvrdi disk i to pod DOS-om, Windowsima 3.11, 95, Mac-u... Kome je i to malo, postoje sustavi kapaciteta i do 4.6 Gb samo što su, razumljivo, skuplji. Želite li saznati nešto više, obratite se tvrtki AUTRONIC. *(ustupio Autronic)*



Memory Card +

Ukoliko vam do sada nije bilo dosta mjesta za snimanje pozicija na starim Playstationovim memoriskim karticama, onda je ovo radosna vijest za vas. Memory Card + može primiti dvostruku količinu podataka u odnosu na staru karticu, a cijena je za oko 30% veća.



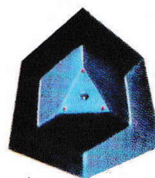
Bang! Bang!

Pištolji za igre pokazali su se do sada vrlo korisnima. Trenutno je najatraktivnija igra sa pištoljima Virtua Cop, sa poznatog Sega Saturna. No, Konami, poznati proizvođač igara i hardvera za konzole, odlučio je napraviti nešto slično i za PSX. Prva igra za taj sistem bit će Konamiev Horned Owl, a za sada će izaći zamo u Japanu. Pištolji će koštati oko 50 DEM, a ukoliko ih kupite zajedno sa igrom dobit ćete popust! Za sada ovaj pištolj nije najavljen ni za Američko ni za Europsko tržište.



Revolucija automata za igre!

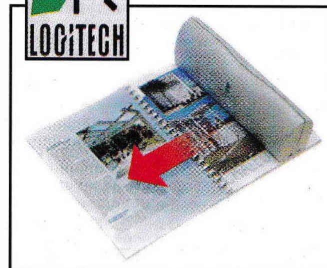
Novi pokušaji tvrtke Infinity Multimedia u pogledu 3D igraćih automata urodili su plodom. Ova će tvrtka u sljedećih godinu dana početi isporučivati prave 3D automate (nadamo se u tom roku i kojoj konkretnoj slici). O čemu se radi? Do sada smo za 3D iluziju koristili I-Glasses, VFX, 3D naočale i druga pomagala, koja na žalost nikako nisu mogla dočarati pravi 3D osjećaj. Infinity Multimedia je ovog puta napravila prividnu stvarnost bez ikakvih pomagala, naime, serija projektora prenosi 2D sliku pod raznim kutevima kako bismo dobili osjećaj prostornosti. Ova projekcija se mora vrtiti u 60 sličica u sekundi, kako bi rezultat bila potpuno stereo (3D) slika koja se prikazuje točno pred vašim licem. Infinity Multimedia se neće samo zaustaviti na aparatima za igre. Njihove želje su puno veće a jedna od njih je uvesti u naša kina potpunu 3D sliku.



ZON

Tvrtka Perception Systems već godinu dana radi na razvoju novog upravljačkog sustava za igranje. Njihov projekt ZON sada je u završnoj fazi i omogućit će igranje igara bez joysticka ili bilo kakvih drugih pomagala. Sigurno se pitate: "Pa kako mogu igrati bez joysticka?". Tehničari ovog projekta smislili su detektor pokreta (slika gore) koji će moći detektirati vaše pokrete ruku (ili nogu) i prenijeti ih u igru. Male svijetleće diode na uređaju su predviđene da vam označe kad ste odmakli dosegu detektora. Detektor je predviđen za sve kućne sustave (PC, MAC, PSX, Sega Saturn idr.) i biti će potpuno programibilan. I šećer na kraju; cijena. Prema dobivenim informacijama početna cijena je oko 140 DEM a uređaj će biti u trgovinama sredinom ljeta!





Logitech

Vjerujem da svi znate za firmu Logitech. Zaštitni znak ove firme je njezina kvaliteta. Uostalom, da je to tako, govori nam na primjer količina od "samo" 100,000,000 prodanih miševa na izbirljivom svjetskom tržištu, čime je uvelike nadmašio sve ostale proizvođače periferne opreme (miševa, joysticka, ručnih scannera,trackballova), a bacio se i u proizvodnju multimedialnih računala.

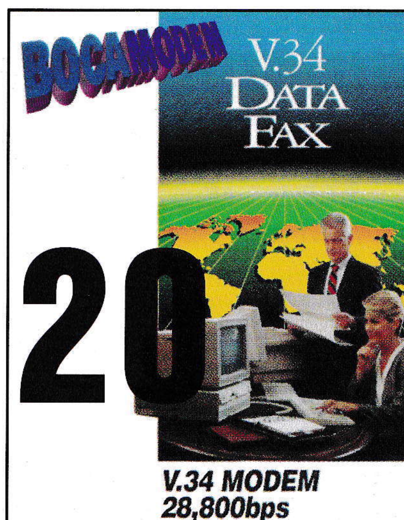


PAGE SCAN COLOR skener namijenjen je kućnu i uredsku upotrebu, dostiže rezolucije skeniranja do 400 DPI pri radu sa sivim nijansama, te 200 DPI sa 16 miliona boja, što više nego zadovoljava za tu namjenu.

Velika prednost je ta, što za instalaciju skenera nije potrebno otvarati računalo radi ugradnje komunikacijske kartice, već skener spajamo direktno na paralelni port koji je standardno ugrađen na svakom računalu. U paketu sa skenerom dolazi i OCR software. *(ustupio ECOM d.o.o)*



Autronic Pentium 120



U novom broju testiramo za vas i novo računalo. Ovoga smo puta, prilikom odabira, vodili računa o vašim svakodnevnim potrebama i sve većim zahtjevima za pokretanjem novih igara.

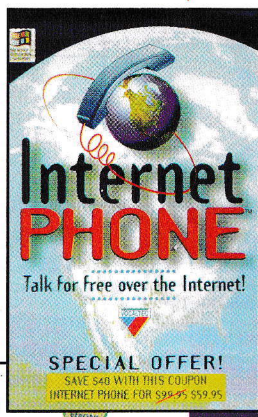


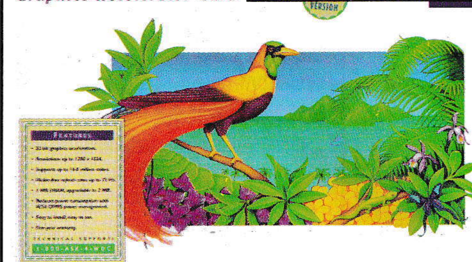


Uz dobru konfiguraciju poželjno je imati i kvalitetne zvučnike. Ovo računalo posjeduje aktivne stereo zvučnike jačine 80W.

U lijepo dizajniranom Mini Tower kućištu nalazila se "zvjerčica": Pentium na 120MHz sa 16 Mb memorije! Ali, iznenađenjima tu nije kraj! Ono što se svaki pravi hacker prvo upita je: a koja je zvučna kartica? Pa, naravno, SoundBlasterov AWE-32!!! To bi trebalo biti dostatno, ali hm, kako smo mi InterNet generacija, treba nam i modem jer ipak, zgodno je biti povezan svijetom, tu i tamo odigrati s kompićem Doom, moći poslati ili primiti fax... Ni tu nismo bili razočarani. Sa stražnje strane pronašli smo dvije telefonske mikro-utičnice i iščeprkali među silnim priručnicima i 28800 bps V.34 Boca Modem priručnik. Modem bez problema radi pod Windowsima 3.1 i 95 a s njim dolaze još razni programi, među kojima i fax program za Windowse koji vam omogućava da izravno iz bilo koje Windows aplikacije faksirate ono što imate na ekranu (ili ekranima). Postupak je više nego jednostavan i uistinu štedi vrijeme. Uz to, kupovinom modema možete ostvariti veliki popust pri kupovini programa Internet Phone (vidi opis na 71. strani Hackera).

Jedna od najvećih prednosti ovog računala je njegova usmjerenost prema Internet korisnicima.





Poslije svih ovih poslastica trebamo napomenuti da računalo ima ugrađenu i BALI 32 32bitnu grafičku akceleratorkarticu s 2Mb memorije koja podržava rezoluciju do 1280x1024, 16.8 miliona boja (u rezoluciji 640x480 te 65000 boja u rezolucijama 800x600 i 1024x768-interlaced). Kartica će sigurno zadovoljiti sve vlasnike 14" i 15" monitora jer u rezolucijama 1024x768 i 1280x1024 ne može raditi u Non-Interlaced modu s više od 256 boja. Monitor je 15", solidne je izrade a po vanjskom izgledu pomalo podsjeća na Sony.

U sklopu računala je ugrađen Toshibin četverobrzinski CD-ROM a za one koji uvijek žele biti u trendu i ne zaostajati za hardverskim dostignućima dobra je vijest o mogućoj nadoplati za šesterobrzinski CD-ROM. Zamijetili smo (a tko i ne bi) kako prostora na disku ima za sve moguće potrebe jer je u računalo ugrađen 1,6 GB Western Digital tvrdi disk. Nismo štedjeli ni vremena ni truda pa smo mu izmjerili brzinu prijenosa od 4,033 Mb/s (SYSINFO-NORTON) za koju smatramo da je vrlo dobra i da bi se podešavanjem mogla dosta povećati jer ploča podržava i najbrži PIO 4 mod.

Kako bismo bolje usporedili brzinu testiranog računala u "praksi", pokrenuli smo na njemu neke od igara koje inače zahtijevaju jača računala a kao referentno računalo odabrali smo 486 DX4 100 Mhz. Ne znam samo da li bismo uopće trebali napisati kako s ovakvom konfiguracijom možete bez straha od "trzanja" pokrenuti bilo koju od novijih igara (mi smo računalo iskušali igrajući Descent 1.4 (hires), Need for Speed, Witchaven, Mech Warrior 2 i Indy Car Racing). Sve su igre radile bez problema i trzanja u SVGA rezoluciji i sa najvišim stupnjem detalja. Jedini koji je mogao odoljeti testiranom PENTIUMU bio je "Hi-Octane" koji je u visokoj rezoluciji maaalo "trzao" dok je u normalnoj rezoluciji radio apsolutno savršeno. Sa ovako moćnim računalom i igranje u WIN95 se približava javi. Tako je npr. SU-27 Flanker, koji je potpuno neigriv na 486ici sa 16 Mb RAMa, ovdje dobio pravu čar.

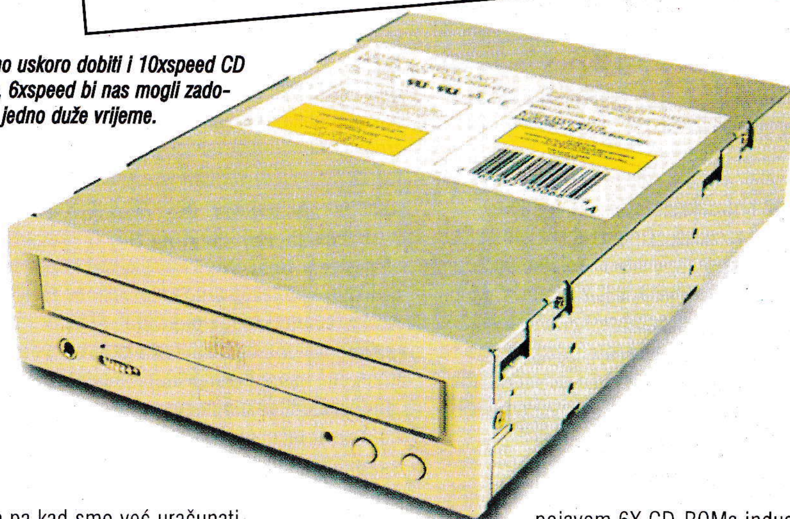


Računalo ustupila tvrtka Autronic, Vukovarska 37, 10000 Zagreb, tel. 61 11 018

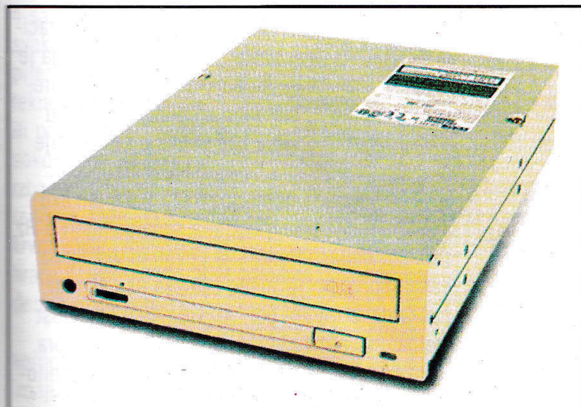
6xspeed CD ROM

Ako još uvijek vaš 4xspeed CD ROM nije dovoljno brz, pogledajte što vam nudi nova tehnologija po staroj cijeni!

U ne tako davnoj, hardverskoj prošlosti pojava double speed CD-ROM uređaja učinila je pravu malu revoluciju. Količina pohranjenih podataka i praktičnost CD medija olakšala je mnogima svakodnevno služenje računalom. Ali, vremena se mijenjaju a industrija ne miruje. Nadolazeći zahtjevi i sve šira uporaba računala neprekidno iziskuju sve veću brzinu prijenosa podataka. Pojavio se 4X CD-ROM i paralelno s njim nove igre čija nam je grafika i glatkoća animacije bila teško dostignutim standardom za ionako prazne džepove. Tek što smo se nadivili luksuzu novih CD - ROMova pojavili su se novi, 6X CD-ROM uređaji. Drago nam je da su trgovci u Hrvatskoj brzo reagirali i ponudili nam na predstavljanje 6X CD-ROM uređaj. Iako 4X CD-ROM uređaji svojom brzinom uglavnom zadovoljavaju naše potrebe, ipak nije zgorega kupiti 6X CD-ROM koji je u drugim (bolje reći bogatijim) zemljama postao standardom. Gledajući hardverske zahtjeve koje novi softver postavlja, nije nemoguće da i 6X CD-ROM bude ubrzo prespor. Uostalom, jedan od glavnih razloga za njegovu kupnju je taj što je 6X CD-ROM sada iste cijene kao što je 4X bio prije kojih mjesec dana pa kad smo već uračunati taj iznos u cijenu našeg željenog računala, zašto da ne kupimo nešto brže. S druge strane, za sve one kojima su roditelji uvijek nalazili razloge da ne kupe CD-ROM možemo reći da su cijene 4X CD-ROM uređaja sada već drastično snižene (450 kn) dok su 2X CD-ROMovi oko 380 kn i ne predstavljaju nerealnu cijenu. Nekada luksuz CD uređaj je danas nezaobilazan dio svakog računala. No, da ne biste pomislili kako je pojavom 6X CD-ROMa industrija barem na kratko odlučila mirovati, proizvođači najavljuju vrlo skoro pojavljivanje novog, boljeg i bržeg uređaja pa će 10X CD-ROM ubrzo osvanuti i na našim stranicama. Do tada uživajte jer je 6X CD-ROM za sada najviši vrh kojeg možete dosegnuti (svojim potrebama, željama i novčanikom).



Iako ćemo uskoro dobiti i 10xspeed CD ROMove, 6xspeed bi nas mogli zadovoljiti na jedno duže vrijeme.



I 6xspeed CD ROMovi postali su nam dostupni, pošto im je cijena snižena na onu od 4xspeed CD ROM-ova (a i njihova cijena je osjetno pala).

Amiga	PC
1. Knjige i skripte na hrvatskom... 2. AV tečajevi i upute na video kasetama... 3. Ugradnje, dogradnje, popravci... 4. CD kompilacije 5. Računala, miš, trafo... 6. Svi zabavni i uslužni programi...	1. CD hitovi: Formula 1 GP 2, NBA Live '96, 3D Atlas, The Dig, Command & Conquer.. razne kompilacije... 2. Knjigovođama interesantna ponuda 3. Najjeftinije PC konfiguracije i dijelovi 4. Prodaja CD rekordera, itd.

ALFAKOMPJUTERI d.o.o. T.01/687-099

Monitori

Nenad Nikolić

Uz računalo je potrebno imati i ekran za prikaz tekstova i slika. Za takav se prikaz mogu koristiti različiti displeji (pokazivači tekstova ili slika).


Ukoliko ste vrlo štedljivi pri kupovanju računala, pripazite pri odabiru monitora.

To mogu biti pokazivači slični onima na džepnom računalu. Oni se uglavnom sprežu s industrijskim računalima koja se ugrađuju kao kontrolni dijelovi nekih većih strojeva. Mogu se koristiti veliki panoi kao na stadionima. Ponekad se računala sprežu s televizorima pa televizijski ekran služi kao pokazivač. Kod osobnih računala postoje posebno proizvedeni pokazivači - MONITORI.

Osnovne vrste monitora

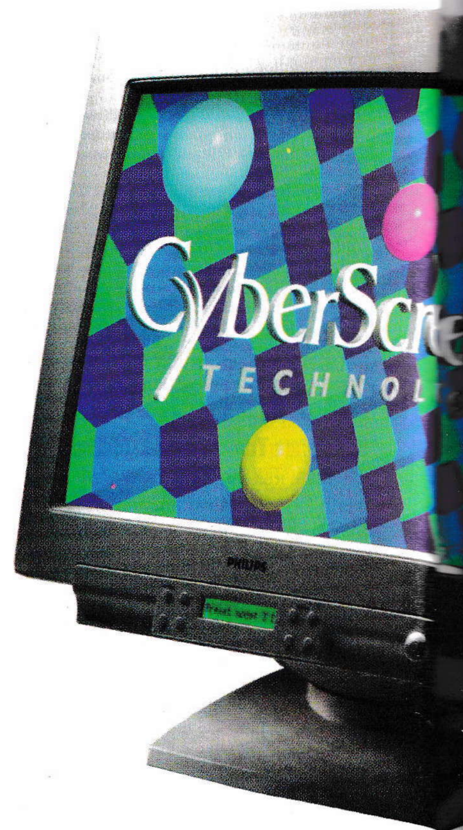
Monitori se razlikuju veličinom, koja se često različito mjeri. Jedni je proizvođači mjere prema dužini dijagonalne slike i to u inčima (1" = 2,54 cm), drugi je mjere prema dužini dijagonale aktivnog crnog ruba, a ona je obično za 1" duža od dijagonale slike. Osnovne veličine monitora su 10, 12, 14, 15, 17, 20 inča.

Cijene im rastu ovisno o veličini pa je primjerice 20" monitor gotovo dvostruko skuplji od 17" monitora. Osnovni su dijelovi monitora elektronska cijev kojoj je najveći dio stakleni balon (ekran), niskonaponski i visokonaponski sklopovi i napajanje.

Monitori mogu biti monokromatski ili u boji. Monokromatski (najčešće c/b, ali i žuti, zeleni i sl.) su uglavnom jeftiniji i u manjoj mjeri emitiraju štetno zračenje od onih u boji. Kako se slika na ekranu sastoji iz mnoštva sitnih zrnaca, monitori se razlikuju i po njihovoj najmanjoj mogućoj veličini (zaslonske točke). Bolji monitori imaju manje zrno pa se više točkica može naći po jedinici površine, što daje oštriju sliku. Pored veličine zaslonske točke monitori se razlikuju i po rezoluciji same slike na ekranu. Noviji monitori mogu prikazivati slike u različitim rezolucijama. Kod starijih i loših konfiguracija osobnih računala i monitora za promjenu rezolucije na monitoru potrebno je prethodno ugasiti računalo, a zatim ga ponovno uključiti s promijenjenom rezolucijom. Najkvalitetnija osobna računala, među kojima su svakako Apple Macintosh, rezoluciju monitora mogu mijenjati bez isključivanja samog računala. Stoga kad kupujete računalo s monitorom načinite mali test - promijenite rezoluciju na monitoru i odmah ćete znati što dobivate za svoj novac. Ako morate prethodno isključiti računalo da biste promijenili rezoluciju monitora, bolje vam je da se i vi "isključite" iz takve kupnje i potražite za svoj novac ipak nešto kvalitetnije.



Nemojte dozvoliti da vam monitori dođu glave!



Zaštita korisnika

Od svih dijelova kompjutorskih konfiguracija monitori su najopasniji po korisnika. Stoga je iznimno važno koristiti najkvalitetnije monitore ako ćete pred njima dugo sjediti. Na različitu cijenu dvaju monitora iste veličine i rezolucije utječe kvaliteta ugrađene zaštite korisnika.

Zašto su monitori opasni? Opasni su ako im frekvencija titranja ekrana, koja se mjeri u Hz (Screen Refresh Rate) nije dovoljno visoka pa slika treperi što je štetno za naše oko (zamor, peckanje, suzenje, bol...). Druga su opasnost štetna elektromagnetska isijavanja iz monitora. Kako se ta zračenja uslijed konstrukcije monito-

ra zapravo ne mogu izbjeći, konstruktori ugrađuju u monitore dodatne elemente koji ih smanjuju ili usmjeravaju u određene smjerove. Tako se nastoji da se u smjeru od ekrana prema korisniku što je moguće više smanji taj štetni efekt, a zračenje se (ako ga već ima) usmjerava iza ili sa strane monitora. Posljedice tih zračenja su opća slabost i bljedilo, glavobolje, malaksalost, promjena krvne slike, a u najtežim slučajevima povećan rizik od raka i leukemije. Na muškarce djeluje dodatno tako da se smanjuje broj živih i aktivnih spolnih stanica, a kod žena je moguće trajno ozračivanje cijele rezerve jajnih stanica, što može u oba slučaja dovesti do tužnih i neželjenih posljedica. Opća je prevencija za one koji su duže uz ekran redovito



dnevno tuširanje (nakon 4 sata rada jednom se svakako treba istuširati), pijenje veće količine tekućine (najbolje vode ili prirodnih negaziranih sokova) radi bržeg izbacivanja štetnih tvari iz tijela, redovita kontrola krvne slike, vitaminska svj... hrana i tjedno planiranje vremena provedenog uz monitor.

Monitori troše i najviše energije u cijeloj kompjutorskoj konfiguraciji. Moderniji monitori imaju dva načina rada: aktivni i štedljivi. Štedljivi se ogleda u tome da se monitor sam isključi ako nije neko vrijeme u uporabi. Postoje i posebni programi koji se ugrađuju za zaštitu monitora tzv. sejveri ekrana. To su programi koji se uključuju ako monitor neko vrijeme nije aktivan i prikazuju neku promjenjivu sliku da se ne bi neka stalna slika urezala u ekran (osobno sam vidio monitor koji je u jednoj tvrtki korišten uglavnom za igranje šaha, a koji i nakon isključenja iz struje i dalje pokazuje šahovska polja trajno urezana u fluorescentni ekran). Bolji 14" monitori troše maksimalno do 80 W, 17" do 130 W, a 20" do 170 W. Ako monitor troši više struje, više se i grije a samim tim veća je i vjerojatnost da neki dijelovi izgore.

Kod kupnje računala i monitora treba se koristiti iskustvom stečenim pri kupnji automobila. Mercedes je skup, ali i kvalitetan i siguran. Razlike u cijeni kvalitetnog i sigurnog računala i bezimene kante sličnih performansi danas su oko 30%, ali svejedno dobro razmislite da li vam je tih 30% uštede na sigurnosti i kvaliteti važnije od vašega zdravlja i vaše obitelji.

Ostale karakteristike

Boje na monitoru nastaju kombinacijom osnovne tri boje i uglavnom nisu "vjerne" pa monitore za zahtijevnije grafičke radove u milijunima boja treba prethodno kalibrirati bilo tvornički bilo na licu mjesta. Izgled boje osim o monitoru ovisi i o oku korisnika. Kako nema dva jednaka oka, za kalibriranje monitora koriste se podaci o statističkom oku koje ima najbolju osjetljivost negdje na sredini vidljivog dijela spektra.

"Ako kupujete monitor za sebe i svoje dijete, kupujte najkvalitetnije i ne žalite novca!"

Neki bolji monitori imaju ugrađene stereo zvučnike i mikrofone. Bolji monitori mogu raditi i na više danas poznatih platformi (npr. IBM i MAC istodobno) i za taj rad im je potreban samo priključni adapter koji se danas standardno isporučuje uz sve veće monitore. Noviji monitori maju antistatički ekran (statički elektricitet je odveden s ekrana). Na novijim monitorima imamo i priključke za vanjske dodatne zvučnike, slušalice, tipkovnicu i sl.



Kako kupiti monitor

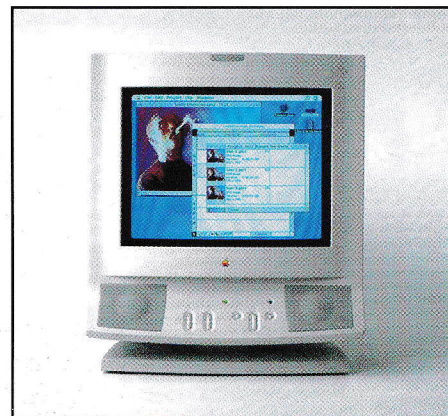
Ako kupujete za neku veliku državnu ili privatnu tvrtku ili ste njen vlasnik, tada ne trebate odveć brinuti o zdravlju korisnika (ne radi se o vama, a ni vašem djetetu) pa si možete dozvoliti luksuz nabavke loših i jeftinih monitora i tako uštedjeti sebi i svojoj firmi, a zdravlje djelatnika ionako nije vaša briga. Djelatnike mijenjajte svakih 5 godina tj. prije negoli budu jasno vidljive promjene krvne slike, a ako to nije moguće tad ih osigurajte pa neka se drugi bave njima.

Ako kupujete za sebe i svoje dijete, kupujte najkvalitetnije i ne žalite novca. Malo se šalimo, ali vam preporučamo da povremeno pogledate testiranja najboljih monitora koja objavljuju specijalizirani časopisi. Iznimno mi je drago što je u najnovijem takvom testu, koji je uradio časopis BYTE (siječanj 1996.), mjerenjem svih parametara zaključeno da je monitor najbolje kvalitete baš monitor tvrtke Apple (koji ide i na MAC i na IBM računala). Osim Apple monitora (sve informacije FILEX, Voćarska 3, tel. 447-742) najbolju kvalitetu su pokazali NEC, Panasonic i Nanao.



Za primjer vam izdvajamo Panasonic PanaSync 5G monitor. Zahvaljujući ekrnskom displeju, možemo postići jednostavnije i preciznije prilagođavanje monitora svojim radnim potrebama. Maksimalne rezolucije od 1280x1024 i zanimljivim dizajnom, ovaj je monitor odlična kombinacija koja zadovoljava osobne i profesionalne zahtjeve.

U tržišnoj utrci novi proizvođači nastoje svoje proizvode maksimalno prilagoditi kupcu. Danas, kada je multimedija zahvatila svaki dio našega života, uz računalo je potrebna i multimedijalna oprema. Ne moramo isticati kako su zvučnici najtraženiji proizvod.



3D Movie Maker

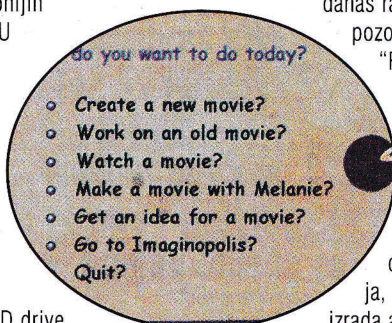
Branimir Makanac

Moramo priznati da nas je Microsoft zaista ugodno iznenadio svojim najnovijim alatom namijenjenim najmlađim korisnicima (8 godina pa na više). Od instalacije pa do realizacije prvih naših trodimenzionalnih (!) filmskih ostvarenja trebalo nam je svega dvadesetak minuta. Proizvod je načinjen isključivo za rad pod Windowsima 95 (ili NT) i može svim budućim softverskim proizvođačima poslužiti kao ogledni primjerak izrade aplikacije za suvremena multimedijska računala i njima primjerenih operativnih sustava za ovaj uzrast. Kao prvo, instalacija se odvija bez suvišnih pitanja - u direktoriju PROGRAM FILES otvara se poddirektorij MICROSOFT KIDS, u kojega se smješta oko 12 Mb najpotrebnijih zapisa, ostatak ostaje na CD-u. U glavnom, tzv. "start" izborniku otvara se nova grupa pod nazivom MICROSOFT KIDS i u nju se smještaju svi potrebni "shortcutsi", što daje naslutiti da Microsoft u svojoj "home" seriji neće zapostavljati ni najmlađe korisnike. Mada se proklamira da je za ispravan rad potrebno samo 8 Mb RAM-a i CD drive dvostruke brzine, imamo dojam da bi za potpuno gladak rad i bržu interakciju s resursima ipak bilo potrebnije nešto jače računalo - brzine preko 100 MHz i barem 16 Mb memorije.

Kod prvog korištenja program vodi autora korak po korak, upućujući ga i učeći kako načiniti svoj prvi film. Već kod drugog susreta program kreće sa simpatičnim dijalogom: "Što ćemo danas raditi ?" (vidi sliku 1). Obratite pozornost na točku 4 koja kaže: "Raditi film s Melanijom" - riječ je o izvrsnoj ideji koja znatno olakšava rad s djecom. Naime, Melanija je djevojčica na koturaljkama koja "strašno voli raditi filmove" i s velikim entuzijazmom pokazuje pojedine tehnike rada (zvuk, animacija, promjena scene, kut kamere, izrada animiranih "špica", itd), ali joj to nakon nekoliko primjera dosadi pa ostavlja nedovršene vrlo poticajne projekte - da bi ih dijete samo dovršilo (vidi sliku 2).

"Kod prvog korištenja program vodi autora korak po korak, upućujući ga i učeći kako načiniti svoj prvi film."





U ovom meniju birate što ćete raditi.

Rad s ovim programom stalno je popraćen zvukom, slikom i duhovitim animacijama. Ako zapnete, pomoć je uvijek na dohvat ruke. Ozvučiti film vrlo je lako. Osim većeg broja već unaprijed snimljenih fraza na engleskom (što i nije loše, jer zašto djeca od malih nogu ne bi učila engleski ??) možete snimiti i cijelu zbirku raznih fraza na hrvatskom jeziku - koje ćete prema potrebi moći kasnije koristiti u svojim ostvarenjima (vidi sliku 3). Velik broj glumaca različitih karaktera koje možete presvlačiti u razne kostime, trodimenzionalne pozadine koje možete gledati iz raznih kutova, veliki broj unaprijed programiranih pokreta glumaca (plesanje, trčanje, klanjanje, padanje, skakanje, itd) daju kreativnom djetetu velik izbor u izradi scenarija i priča. Ogromna je vrijednost ovog programa što pokazuje djetetu kako može korištenjem pravih programskih alata načiniti svoj program koji nikako ne zaostaje za onim koje su načinili odrasli. Nakon ovog iskustva zasigurno se svakom osnovnoškolcu čini besmislenim učenje BASIC ili LOGO jezika, a isto tako se i svakom metodički potkovanom nastavniku informatike čini nastavni program informatike u našim osnovnim školama beznadno zastarjelim !!

Stoga savjetujemo svim osnovnim školama koje su ovih dana instalirale ili će instalirati IBM-ove 486-ice sa 4 Mb memorije: nabavite još 4 Mb, CD ROM jedinicu i Sound blaster karticu pa ćete vidjeti kako nastava informatike može odjednom postati zanimljiva ! Ovaj program - kao i mnoge druge prekrasne multimedijske programe za osnovne škole iz zemljopisa, matematike, jezika, prirodnih nauka, i.t.d.



Ovako stvarate mali film. Na lijevoj strani ekrana stoji statusna linija sa glumcima, a pomoću nje naređujete glumcima što da rade.

Koliko ste puta gledajući neki film prepoznali nekog epizodnog glumca i pitali se: "Ma gdje sam ga već vidio?"

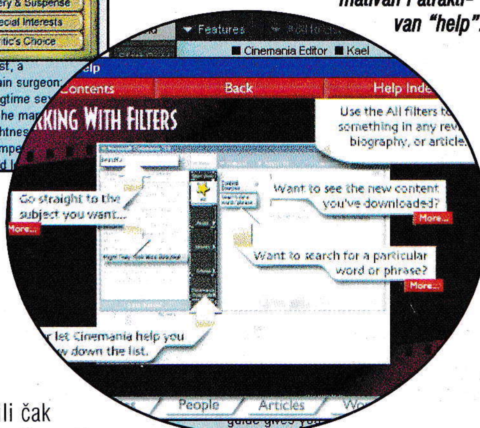
Cinemania '96



Hrvoje Kablar



Zavrtite filmsko kolo savjeta i dobiti ćete popis odličnih filmova koje svakako pogledajte jer nećete zažaliti.



Cinemania sadrži kratak ali vrlo informativan i atraktivan "help".

Koliko ste se puta pitali što točno radi npr. executive producer ili key grip, koliko ste puta željeli pročitati neku pametnu kritiku svom omiljenom filmu. Sve ovo i još puno, puno više naći ćete na najnovijem izdanju Microsoftove "Home Series" - Cinemania 1996. Osim stvarno obilne informativne strane posto-ji i druga, multimedijska, koja će oduševiti svakoga. Ona sadrži 2500 fotografija glumaca, 1175 fotografija iz filmova, 180 dijaloga, 120 glazbenih tema i 23 isječka iz nekoliko najpoznatijih filmova svih vremena. Ovdje možete naći apsolutno sve što vas zanima ili će vas tek zanimati, i to na vrlo jednostavan i zabavan način. Svi tekstovi, bile to filmografije, bibliografije ili nešto treće, napisani su u obliku "hyper texta", tako da je dovoljno kliknuti na određeni dio i već smo na željenom mjestu. Svi filmovi osim popisa glumaca i ostalih sitnica (trajanje, zemlja porijekla, kolor ili c/b, izdano na videu, laser discu itd...) sadrže i kritike nekih najpopularnijih svjetskih kritičara. Neki filmovi imaju čak 3 - 4 kritike raznih autora, naravno, s ocjenom u obliku zvjezdica. Mnogi filmovi popraćeni su slikom, glazbom (npr. poznata tema iz filma "Bliski susreti treće vrste"), dijalogom (npr. čuveni De Nirov monolog ispred ogledala iz "Taxi Drivera") ili čak isječkom iz filma (Star Wars, Točno u Podne, Ralje...). Postoji i posebna opcija "Preporuke". Vi odredite žanr koji volite, povučete polugu i tu je već popis filmova, a potom otiđete u obližnju videoteku (samo se nadam da ćete tražene filmove i naći).

A na kraju šlag: Jedna od najvećih mana Cinemanie 95 bila je nepotpunost podataka. Naime CD ROM je štampan polovicom 94 i sadrži popis filmova samo do tog datuma. Dalje od toga bili ste prepušteni sami sebi. Sada se Microsoft izvrsno dosjetio i, počevši od 10. mjeseca 1995 (do tada je sadržaj na samom CD ROMU) na svoj Site na Internetu stavlja redovne mjesečne update-ove. Znači, vrlo jednostavno modemom možete besplatno skinuti dotične datoteke i pratiti aktualnosti, isto kao i oni preko velike bare. Da ne bi bilo zabune, ti update-ovi se kopiraju u određeni direktorij na hard disku i od tamo se ukomponiravaju u samu Cinemaniu 96 pri njenom startanju. Genijalno, jednostavno i efikasno.

I da ne zaboravimo, Cinemania 96 se može pokrenuti samo na Win 95 i Win NT, s minimalno 8 MB RAMA.



Zadivljuje činjenica da Cinemania sadrži portrete, biografiju i filmografiju svakog iole poznatijeg glumca. Npr. zgodna informacija za curice; Keanu Reeves ima čak 7 svojih slika.



FILEX

Ovlašteni organizator Apple Point prodaje

Bukovačka cesta 81, 10000 Zagreb
tel/fax: 229-050, tel:2395-755, Zagreb



Postanite i vi dio Apple Macintosh obitelji!

Ovlaštena Apple Point prodajna mjesta:
CATV-Joža, Sudovečka 1, tel/fax: 332-396, Zagreb
Forma GO-JA, Kaptol 21, tel/fax: 446-477, Zagreb
FalCom, Put Gvozdenova 4, tel/fax: 23-260, Šibenik

ECOM d.o.o.



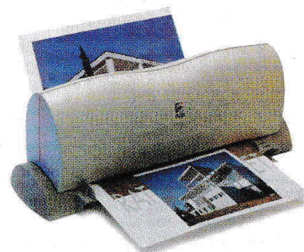
V. Nazora 43 Tel: 020/ 670 164
020340 Ploče 678 888





WingMan EXTREME





ZAGREB: *SPAN*, Jagodnjak 20, tel. 01/455-0010, *VE-MIL*, Fallerovo šetalište 22, tel. 01/317-930, *SISTEMPROJEKT*, Cvijete Zuzorić 31, tel. 01/514-487, *NET-TRADE*. Avenija Vukovar 39, tel. 01/6129-941, *PREBEG COMMERCE*, Bosutska 8b, tel. 01/6150-758, *SIMT*, Blagajska 26, tel. 01/326-899, *MACRO-MICRO*, Nova Cesta 121, tel. 01/326-567, *ZEBRA-COMP*, Zagrebačka 126, Velika Gorica, tel. 01/714-646, ***SPLIT***: *LAMA*, Put Firula 14, tel. 021/364-860, *ENEL*, Poljudsko šetalište b.b, tel. 021/361-777, ***RIJEKA:*** *COMAL*, Gajeva 8, tel. 051/217-009, ***ŠIBENIK:*** *COMPCO*, N.Tesle 77, tel. 022/37-202, ***DUBROVNIK:*** *DIC*, Šetalište Kralja Zvonimira 9, tel. 020/411-559, ***ĐAKOVO:*** *DIGIMOD*, Kralja Tomislava 60, tel. 031/812-393

PCS info

MULTIMEDIA PRICE BARRIER SMASHED

PROVEDETE LI VIŠE VREMENA
UZ KOMPJUTER
NEGO S LJUDIMA KOJE VOLITE

BIRAJTE PAŽLJIVO!



Zubovačka 15, 10090 ZAGREB, CROATIA
Tel. 01 192 669, Fax 192 174

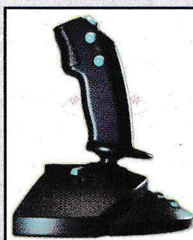
d.o.o. ZA PROIZVODNJU, PRODAJU I ODRŽAVANJE INFORMATIČKE OPREME

adaptec · HEWLETT PACKARD · APC AMERICAN POWER CONVERSION · EPSON · Seagate THE DATA TECHNOLOGY COMPANY

MACRO MICRO

MACRO-MICRO d.o.o.
Nova Cesta 121
10.000 Zagreb
tel/fax: 326-567
300-164

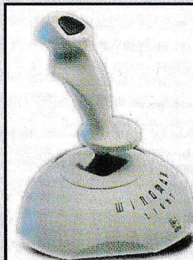
JOYSTICI	INK CARTRIDGE
SCANERI	TONERI
ZVUČNICI	RIBONI
ZVUČNE KARTICE	DISKETE
CD ROM JEDINICE	PRIBOR
MULTIMEDIALNI PAKETI	MIŠEVI

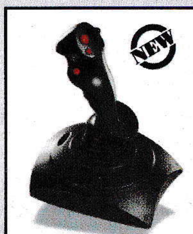


Kredit čekovima na 3 rate!

AKTIVNI ZVUČNICI 420 W







3 CD-ROMs MEGATRIPAK PC CD-ROM

MegaTriPak

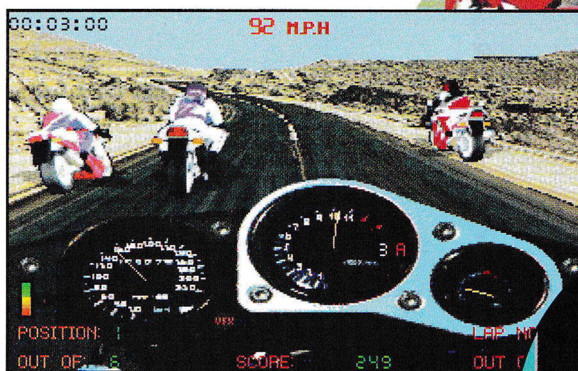
Možda po prvi puta imamo pravi razlog za zadovoljstvo. MEGATRIPAK je sretna kombinacija cijene i količine dobivenog zadovoljstva za sve koji su željni dobrih (i originalnih) igara a nisu uvijek u prilici platiti njihov puni iznos.

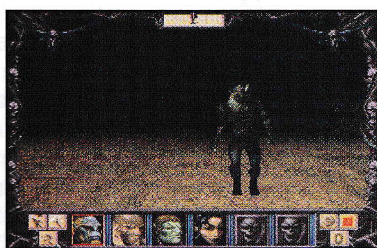
Ovog smo puta bili nešto uporniji, "pročešljali" smo većinu trgovina u kojima se prodaju igre i odabrali za vas najisplativiju kombinaciju. MEGATRIPAK čine tri vrlo zanimljiva i raznolika naslova: CYCLEMANIA, USS TICONDEROGA I THUNDERSCAPE.

Cyclemania

simulacija vožnje (1994., Accolade)

Za one koji se ne sjećaju, kratko podsjećamo na 6. broj Hackera i tada opisanu simulaciju motora. Odličan ugođaj jurnjave, dobra glazba i grafika podigli su razinu adrenalina u krvi čak i onima koji nisu zagriženi obožavatelji motorističkih utrka. Nema tu neke posebne mudrosti i filozofije, jednostavno nagazite na gas i svojom spretnošću izbjegavajte prepreke nacesti i pažljivo ulazite u krivine. Tko je bolji njemu, naravno, uz slavu pripada i novac.

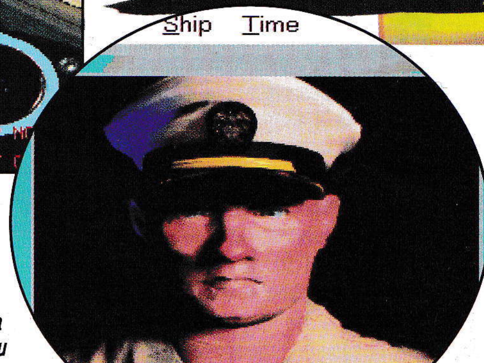




Thunderscape

fantasy role-playing (SSI)

SSI je dobro poznat svim ljubiteljima FRP igara. Dvorci, katakombe, planinski klanci, mrak i borba s neprijateljem klasičan su scenarij fantasy role-playing avanture. 24 različite vrste destruktivnih i krvožednih čudovišta zauzimaju tvrđavu i ruše vašu obrambenu čaroliju. Kako ćete spasiti tvrđavu? Kako ćete obnoviti čaroliju? Puno pitanja ali i puno odgovora čeka na vas. Zanimljiva grafika i zvučni efekti te odlična glazba upotpunit će ugođaj i provest će vas kroz još jednu avanturu.



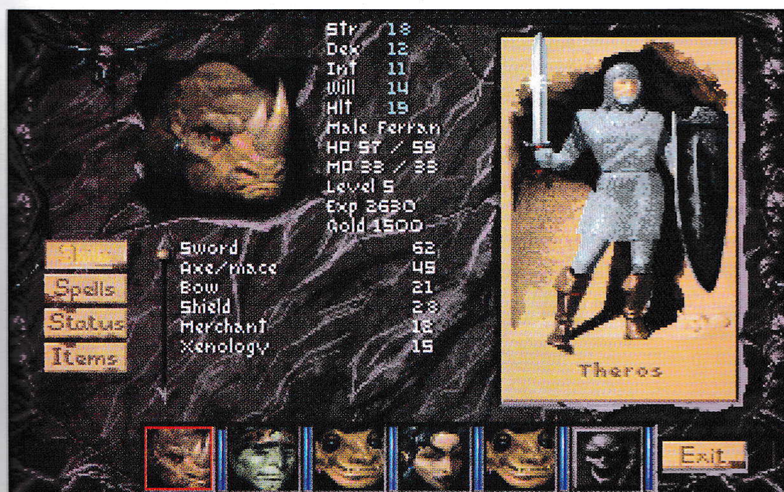
Možda vam se čini da igra je igra napravljena prije godinu dana stara, no i za današnje standarde ovo su savim solidne igre.

USS Ticonderoga

strategija (1994./95., Mindcsape)

Zapovjedništvo nad jednim od najsuvremenijih raketnih razarača američke mornarice je u vašim rukama. Priznajte da zvuči zanimljivo. Nalazite se u samom središtu ratnih situacija u kojima morate, svojim mudrim vojnim odlukama, uništiti neprijatelja i ostvariti pobjedu. 3D grafika i zvuk predstavlja vaše mehanizme za preživljavanje do samih granica izdržljivosti. ◄

Cijena: 148 KN
Ustupio:
Nova vizija multimedia shop, Masarykova 20 (u dvorištu).
Tel: 01/424 959



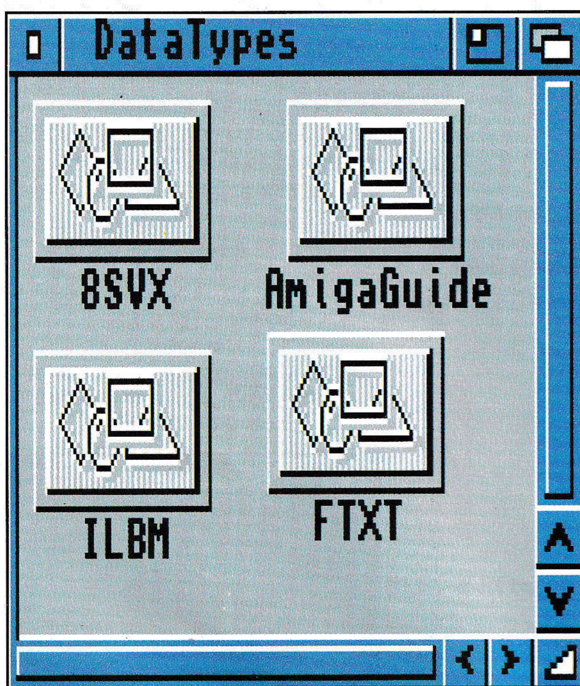
Za ljubitelje FRP-a, SSIjev Thunderscape je prava poslastica.



Amiga means magic. Postoji li bolje mjesto za izučavanje njenih čarolija od čarobne WB učionice i boljeg poznavatelja drevnih tajni od Kristijana? Jedino moje oružje je znanje i pisana riječ, a svi žedni na ovim se stranicama mogu napiti s vrela iskustva i drevnih znanja. I ne bojte se, put do eksperta nije nemoguć: i oni su nekad bili početnici. Master the magic, learn the spells...

U prošlom broju sam spomenuo ***Tooltype*** vrijednosti. Što je to? Dakle, ovako: neki alat možete pokrenuti iz WB-a ili CLI-a. Ako koristite CLI (komandnu liniju), tada ručno ukucavate njegovo ime popraćeno s mogućim argumentima. Primjerice, u CLI prozor možemo upisati "List DF0: DIRS", što će ispisati imena svih direktorija na disketi u internoj disk jedinici. U ovom slučaju je ***List*** ime naredbe dok je DIRS parametar koji List naredbi govori da ispiše samo imena direktorija. Tu je sve jasno, no što kad alat pokrećemo iz Workbencha? Kako mu onda proslijediti parametre? Ako pokrećemo alat koji nema stvarnu ikonu, tada će nam WB otvoriti prozor gdje upisujemo moguće popratne argumente, no ako program ima popratnu ikonu u .info datoteci tada se njegovim otvaranjem (dvostruki klik mišem na ikonu) automatski pokreće program. Naizgled se čini kao da u posljednjem slučaju ne možemo alatu nikako proslijediti argumente, no tada u igru uskaču ***Tooltypes*** vrijednosti. ***Tooltypes*** možete upisivati u prozoru koji prikazuje informacije o ikoni (opcija Icons->Information). Pogledajte sliku iz prošlog broja gdje vidite da s ***New*** možete upisivati nove ***Tooltype*** vrijednosti, a s ***Del*** ih brišete iz prikazane liste. Svaki sustavski alat iz WB-a ima svoje ***Tooltype*** parametre kojima konfigurirate program po svojim potrebama, no valja odmah naglasiti da je taj pristup danas zastario. Zašto bi trebalo, recimo, znati točno ime neke ***Tooltype*** vrijednosti kojom određujete poziciju prozora u kojem se neki program inicijalno otvara kad većina modernijih programa ima odgovarajući izbornik (Prefs, Settings ili slično) u kojem možemo bez problema mišem podesiti sve korisničke parametre (razlučivost u kojoj se aplikacija otvara, veličinu fonta, paletu boja itd.). Oni se ionako snimaju kao ***Tooltype*** vrijednosti u ikonu programa i možemo ih ručno sami upisati, no to bi bilo nepotrebno gubljenje vremena i živaca. Većina sustavskih programa kao i nekolicina shareware programa još uvijek koristi ručno upisivanje ***Tooltype*** parametara, pa ću uz svaki sustavski alat navesti i njegove ***Tooltype*** parametre dok Amiga Technologies ne dovrši novi Workbench u kojem bi trebao biti riješen ovaj problem. Većina ***Tooltype*** vrijednosti ima oblik "KLJUČNA RIJEČ = VRIJEDNOST" (npr. ANIMDIR = Work: Data/Anims) ili samo "KLJUČNA RIJEČ" (npr. AUTOICONIFY). Svaku ***Tooltype*** vrijednost možete staviti u okruglu zagradu, što znači da će je program ignorirati, a to je korisno za upisivanje svih Tooltype vrijednosti koje program poznaje pa onda po potrebi one koje želite deaktivirati stavite u okrugle zagrade... Poznato je da većina računala pri dizanju sustava pokreće i drajvere za uređaje (primjerice, za CD-ROM, pisač itd.) pa tako ni Amiga nije iznimka. Na "prijateljici" je to realizirano u dvije ladice na sustavskoj particiji: ***Devs*** i ***Storage***. Unutar njih se nalazi 5 istovjetnih ladica za razne vrste drajvera: ***Datatypes*** za formate datoteka koje sustav raspoznaje, ***DOSDrivers*** s drajverima za PC diskete, modem, serijski port itd., ***Keymaps*** s rasporedom tipkovnice prema standardima najpopularnijih svjetskih jezika, ***Monitors*** sadrži pokretače raznih monitora i razlučivosti koje Amigin grafički podsustav podržava te ***Printers*** s drajverima za pisače. Sva mudrost je u ovome: ako želite da Amiga pri dizanju sustava automatski digne određeni drajver, tada ga smjestite u odgovarajuću ladicu u ***Devs*** direktoriju, a ako vam to guta previše memorije, tada premjestite sve nepotrebne drajvere u odgovarajuću ladicu u direktoriju ***Storage*** (kažem odgovarajuću jer ne možete drajver za printer smjestiti u ladicu ***Keymaps***; sustav uvijek traži drajvere za pisače u ladici ***Printers***). O ***Devs*** ladici razmišljajte kao o mjestu na kojem sustav traži sve drajvere i učitava ih u memoriju pri dizanju sustava dok si ***Storage*** ladicu možete predočiti kao spremište ili odlagalište trenutno nepotrebnih drajvera. Kad imate puno drajvera u ladici ***Devs*** i zatreba vam memorije, možete sve one koji vam nisu neophodni premjestiti u odlagalište ***Storage***. Ako tijekom rada želite pokrenuti neki drajver samo za tekuću sesiju, tada otvorite njegovu ikonu u ***Devs*** ili ***Storage*** ladici. Nakon reseta i ponovnog dizanja sustava svi će drajveri pokrenuti na ovakav način biti neaktivni. Zato ih ne zaboravite premjestiti u odgovarajuće mjesto u ladici ***Devs*** i tada će pri svakom dizanju sustava i oni automatski biti učitani, sve dok ih ne premjestite iz ladice ***Devs*** u ***Storage***. Razmotrimo sada tzv. datatypes module koji uvelike proširuju mogućnosti WB-a. Najveći problem kod pisanja nekog alata je prepoznavanje raznih formata datoteka. Pretpostavimo da želite napisati program za crtanje. E sad, bilo bi dobro kad bi taj program mogao prepoznati i pročitati što više grafičkih formata. Okay, sjednete i muku mučite da biste napisali podršku za 5-6 formata i onda neka druga tvrtka odluči napraviti još bolji program za crtanje i ponovno mora trošiti vrijeme na pisanje modula koji će prepoznavati mnoštvo različitih grafičkih zapisa. Ne bi li bilo bolje da netko jednom i za svagda napiše module koji će učitavati određeni zapis, a onda ga svi mogu koristiti po potrebi? Upravo se to krije iza ***datatypes*** koncepta predstavljenog u WB 3.0. U biti radi se o tome da aplikacija koja želi učitati neki strani format kaže OS-u: "Daj analiziraj ovu datoteku i pokušaj je učitati kao sliku." Sustav tada analizira datoteku i nakon prepoznavanja poziva određeni ***datatype*** modul koji prožvače datoteku i pretvori dotični grafički format u standardni bitmap zapis koji najbolje odgovara Amiginom grafičkom hardveru. ***Datatypes*** moduli pretvaraju bilo koju datoteku u četiri osnovne generičke klase:

- bitmap sliku (ILBM - InterLeaved BitMap),
- zvučni zapis (8SVX - 8 bit Sampled Voice),
- tekst (FTXT - Formatted TeXT),
- hypertekst (AmigaGUDIE) ili
- animaciju (ANIM, no taj datatype modul je uključen u AmigaOS tek od WB 3.1). Bilo koji drugi format (JPEG,



Tools | Debug
ROMWack
flushlibs

Trik mjeseca

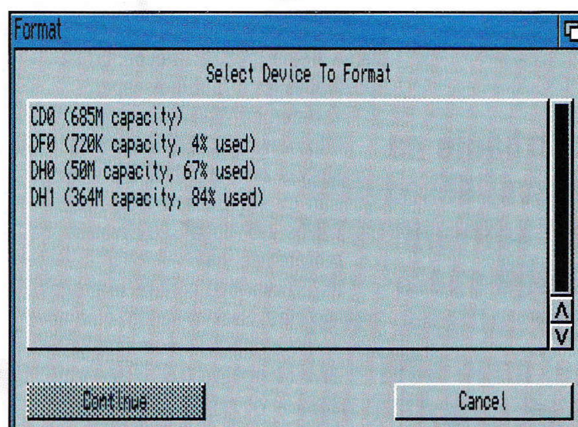
Jeste li spremni za novu čaroliju WB učionice? Okay, let's rock jer u ovom broju vam otkrivamo kako doći do jednog sakrivenog i dobro čuvanog WB izbornika. Na slici vidite kako novi izbornik Debug izgleda sa svoje dvije opcije. Opcija ROMWack pokreće debuger koji je ugrađen u Amigin ROM, a služi da se dvije Amige spoje preko serijskog porta radi kontrole tijeka programa u razvojnoj fazi. Aktiviranjem ove opcije u normalnim okolnostima Amiga će se zamrznuti kojih 30-ak sekundi i nakon toga će ponovno doći sebi. Druga opcija, FlushLibs, je vrlo korisna u situaciji kad računalo javi "Out of memory". Tada probajte odabrati ovu opciju koja će iz memorije izbaciti sve nepotrebne biblioteke, pisma, itd. Ako ni to ne upali, onda sorry, treba posegnuti u novčarku i kupiti dodatni RAM.

No, da ne duljim, učitajte u bilo koji tekst editor datoteku startup-sequence koja se nalazi u direktoriju S:.Sad negdje na dnu pronađite liniju u kojoj je naredba "LoadWB" i zamijenite je sa "LoadWB -debug". Snimite datoteku, resetirajte Amigu i dobit ćete novi izbornik u WB. Hej, it's a kind of magic...

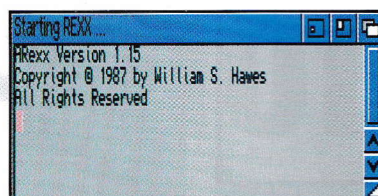
MPEG, AVI, FLI, FAXX) se uvijek dade prikazati pomoću 6 nabrojanih generičkih klasa koje ponekad nazivaju multimedijalne klase.

Savjetujem vam da što prije nabavite datatype module za popularne formate datoteka da ne biste imali problema s čitanjem stranih (čitaj: PC) formata. ***Datatypes*** module instalirate u ladicu ***Datatypes*** u direktoriju ***Devs*** ili ***Storage***. Ako ste kratki s memorijom, instalirajte samo potrebne ***datatypes*** module u ***Devs*** ladicu, a ostatak premjestite u ***Storage***. Ako vam u radu zatreba neki modul koji nije aktivan, jednostavno otvorite njegovu ikonu u ***Storage*** ladici i on će biti na raspolaganju sustavu. Kad jednom s Amineta ili negdje drugdje pokupite shareware ***datatype*** module za većinu popularnih grafičkih i inih formata datoteka, odjednom će svi programi moći prepoznati i učitati veći broj formata. Jedini je uvjet da je aplikacija pisana tako da koristi usluge ***datatypes*** modula, no oko toga ne trebate brinuti jer sve modernije aplikacije to imaju u vidu. Uostalom, tko još danas koristi starudije od programa stare par godina?

Sada kad smo razjasnili jedinstveni Amigin dragulj koji se zove ***datatypes*** te vidjeli kako se drajveri mogu šetati između ladica ***Devs*** i ***Storage***, vrijeme je da se pozabavimo sa sadržajem ladice ***System*** koja sadrži alate za kontrolu nekih funkcija ***OS-a***, a neki od njih nude i pristup Amiginim pomoćnim alatima poput ***ARexx-a*** i AmigaDOS-a. ***NoFastMem*** - neki vrlo stari programi odbijaju raditi ako sustav ima ***CHIP*** i ***FAST*** memoriju. Otvaranjem ovog alata se isključuje kompletna ***FAST*** memorija, a to možda pomogne problematičnom programu. Ponovnim otvaranjem ***NoFastMem*** alata se vraća isključena ***FAST*** memorija. Kako takvih neposlušnih programa ima vrlo malo i usto su vrlo



stari, ne vjerujem da ćete često posezati za ovim alatom. ***Format*** pokreće formatiranje diska i ***OS*** poziva baš taj alat kad odaberemo opciju ***Icons->Format Disk***. Formatiranje izgleda potpuno isto kao da smo odabrali dotičnu opciju iz menija (vidi prošli broj Hackera) osim što se na početku pojavljuje prozor u kojem biramo što želimo formatirati. ***Shell*** pokreće novi ***Shell*** proces, tj. otvara novi prozor na radnoj površini WB-a u kojoj imate pristup do komandne linije gdje možete ukucavati komande AmigaDOS-a. Komandna linija je ostatak iz prošlosti, iz doba kad nisu postojala grafička sučelja i kad se s računalom komuniciralo jedino ukucavanjem komandi. Danas to više nije potrebno, no komandna linija je za neke stvari još uvijek nezamjenjiva. ***FixFonts*** služi za osvježavanje liste pisama, no njime ćemo se više pozabaviti u idućem nastavku kad budemo raspravljamo o pismima na Amigi. Intellifont je alat pomoću kojeg na tvrdi disk instaliramo vektorska ***Compugraphic AGFA*** pisma. Više u idućem broju. ***RexxMast*** pokreće ***Arexx***, Amiginu verziju



programskog jezika ***Rexx*** (koji je sastavni dio IBM-ovog naprednog operacijskog sustava OS/2) pomoću kojeg se mogu bitno proširiti mogućnosti programa koji imaju sučelje ka ***ARexx*** interpreteru. Kad pokrenete ***RexxMast***, na nekoliko sekundi se pojavljuje prozor (vidi sliku) koji vam daje na znanje da je ***ARexx*** interpreter startan i da u pozadini čeka na izvršavanje nekog ***ARexx*** programa. Programe u ***ARexxu*** pišemo u nekom tekstualnom editoru, a izvršavamo ih tako da u ***CLI*** prozoru napišemo "***RX ime_ARexx_programa***" (naravno, prije toga mora biti pokrenut ***RexxMast***). ***RX*** komanda tada učitava dotični ***ARexx*** program i predaje ga na izvršavanje ***ARexx*** interpreteru koji strpljivo čuči u memoriji. ***ARexx*** programi imaju sintaksu vrlo sličnu popularnim programskim jezicima poput BASICa, Pascala itd. Opis ***ARexx*** komandi bi zauzeo jednu knjigu pa se time nećemo baviti ovdje, no savjetujem vam da si nabavite neku od mnogobrojnih tekstualnih datoteka na Aminetu koje se bave ***ARexxom*** (neke čak imaju i interaktivne primjere). Ako je potrebno, ***ARexx*** interpreter uklanjate iz memorije komandom ***RXC*** (upisujete je u komandoj liniji koju otvarate s opisanim alatom ***Shell*** ili preko opcije ***Execute Command*** iz WB-a), čime oslobađete komad memorije koji je on okupirao. To je sve, pozdravljeni i ne zaboravite pogledati TRIK MJESECA.

Žargon

driver - **kratki programčić unutar OS-a koji služi za kontrolu vanjskih uređaja poput pisača, CD ROM-ova, monitora itd. Svaki proizvođač periferija obično nudi i drajver za svoj uređaj tako da se on može koristiti na nekom računalu.**

datatype - **modul OS-a koji služi za pretvaranje nekog formata datoteke (primjerice GIF) u najpovoljniji oblik Amiginom hardveru**

pismo /// font - **skup grafičkih simbola koji predstavljaju karaktere koje vidimo na ekranu (teško onome tko stvara fontove za Japance)**

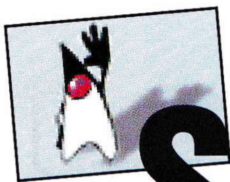
WB učionica - **najbolja stvar od postanka svijeta naovamo (šalim se, druga najbolja stvar, prva je računalo)**

Trik mjeseca - **"tip of the day" WB učionice**

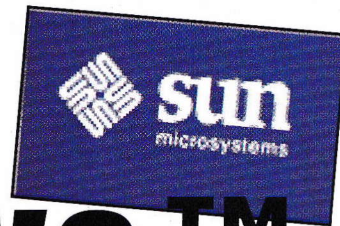
OS/2 - **better windows than Windows**

AT - **IBM PC AT (uobičajeno) ili Amiga Technologies (bolje)**

WB učionicu piše i uređuje
Kristijan Žibreg



Sun Microsystems Java™



Nikola Đelić

Stigao je bez velikih najavljivanja... a dva tjedna po izdavanju cijeli je InterNET poludio za njim.

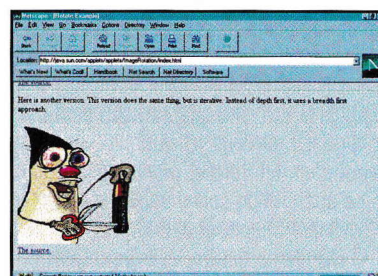
Novi programski jezik koji omogućava "downloadanje" neke aplikacije u čistom source kodu s bilo kojeg INET servera na vaše računalo kod kuće ili na poslu. Prenošenje tih aplikacija, još nazvanih "applets", možete vršiti alatima kao što su Netscape ™ 2.0 ili Sun Microsystems HotJava ™ browserima. Ako Netscape corporation, koji se ponajviše specijalizirao u proizvodnji World Wide Web browsera ili alata, plati Sun-u 750 000 $ za licencu nad Javom onda znači da ta stvar doista vrijedi. Počevši Netscape ™ 2.0 web browserom, pokrenite Java Console, koji možete naći u Options Menu, pogledajte kako i od čega je načinjena (slike, zvukovi, kod, linkovi) aplikacija (ili JavaScript) koju ste upravo pokrenuli.

Sun je izbacio na tržište svoj dosad najbolji softver!!! Ne, to nije operativni sustav kao obično, nego novi programski jezik...

Netscape ™ 2.0 web browser možete naći na http://home.netscape.com, a za one manje sretne (bez HPT accounta) na ftp://thphys.irb.hr/pub/netscape/.

Također, na WWW adresi http://java.sun.com možete naći sve što vas zanima o Javi, a ponajprije Sun-ov web browser HotJava ™ verzija 1.0 Alpha 3; u Hrvatskoj ga možete naći na http://www.bug.com.hr/sergio/java/java.html. Svakim danom niču nove WWW stranice koje upotrebljavaju Javu i frameove (tzv. HTML windows <više HTML dokumenata u jednom Netscape-ovom prozoru>) pa želite li biti u trendu možete ih svako malo pregledavati.

Java je mješavina kompajlerskog i interpretacijskog jezika koji je po svojoj strukturnoj građi i načinu pisanja vrlo sličan C++. Uz priloženi Java ™ kompajler source kode se prevodi u niz bajtkodova. Znači, ne u strojne instrukcije nego u nešto što će koristiti Java ™



interpreter. Java je objektan programski jezik, projektiran tako da potencijalno opasne radnje sprječava (rušenje sustava i sl.).

Eh, sada ostaje jedno veliko pitanje: Kako će najveći softverski div, Microsoft, uzvratiti udarac? Poznavajući Bill Gatesa, uskoro će Microsoft izaći s nekim kvalitetnim razvojnim aplikacijama za kreiranje web aplikacija. Ali ako se Java dovoljno brzo "raširi", sa Sun-om se nitko neće moći natjecati.

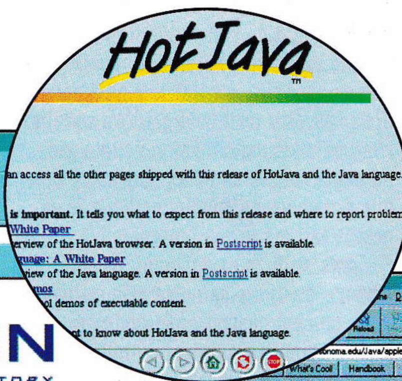
Što još reći, nego - ako imate pristup InterNET-u, malo vremena i znate ponešto o programiranju, upoznajte JAVU!!!

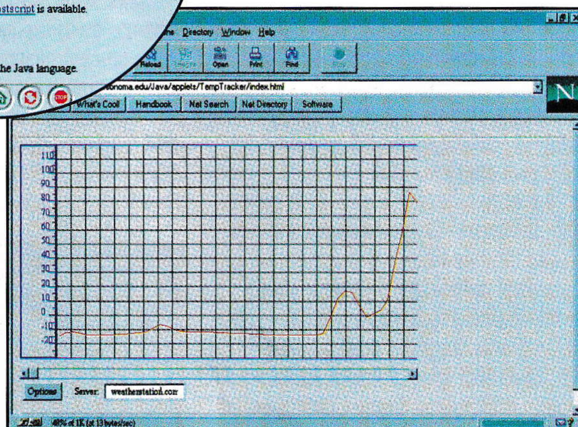
Isto tako, posjetite http://www.gamelan.com - najveći InterNET Java server.

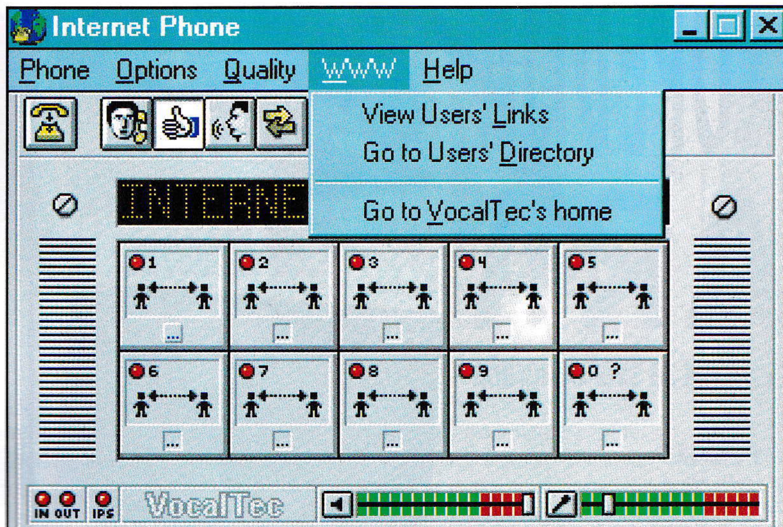
Vjerujte mi, isplatit će vam se.

Java Applets, Java Script, Java Utilities, Java Language, Java Compiler... Sve te stvari potražite na WWW.gamelan.com - glavni Java server











VocalTec Internet Phone v3.2

Nikola Đelić

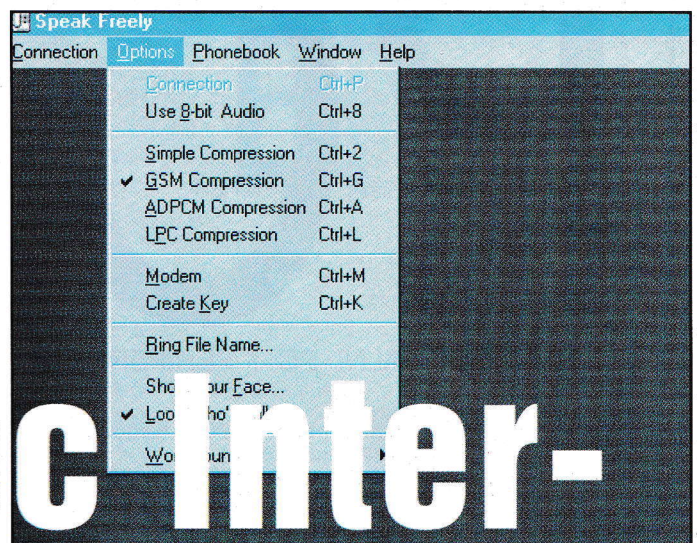
Jeste li ikada željeli razgovarati s nekim iz Amerike, a onda taj razgovor platiti samo 1.85 kuna po satu??? InterNET Phone vam to omogućava...

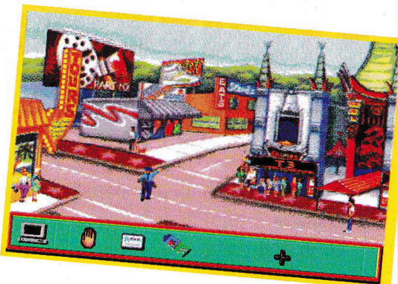
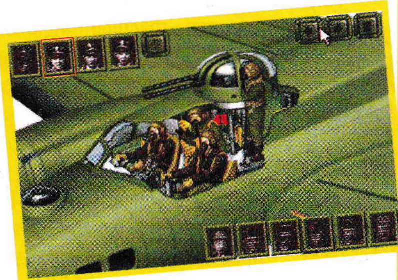
Čim se pojavio InterNET, ljudi su najviše počeli koristiti takozvani IRC (InterNET Relay Chat). Možete razgovarati do mile volje istodobno s oko 10000 ljudi. Razvojem InterNET-a rastao je i broj IRC ovisnika (i sam pripadam u ovu grupu), ljudi su znali po 6 sati ostajati na IRC-u. Ali, postojao je jedan mali problem...Sve što vi vidite je običan tekst. Znači, nikog ne čujete, nikog ne vidite. InterNET Phone je doskočio i tome pa sada možete i razgovarati sa svima onima koji koriste IPhone. Taj razgovor je poput prijenosa poruka preko voki-tokija. No, oni koji imaju novije SoundBlastere koji koriste FULL DUPLEX MODE imaju sreće, mogu razgovarati kao preko telefona. Sam proces je vrlo jednostavan: nazovete Srce, Irb ili pak HPT i uspostavite SLIP (Serial Line InterNET Protocol) ili PPP (Point to point Protocol) vezu. Pokrenete svoju verziju IPhonea, odberete jedan od 6 servera, spojite se na odabrani server, izaberete nekog s liste...i napokon ste uspostavili vezu... Sad možete pričati kolikogod hoćete. Nakon toga više niste spojeni preko servera nego se razgovor počinje razvijati između dva PC-a. Ako se želite naći s nekim (prijateljem ili curom iz Australije, sinom iz Amerike, ujakom iz Kanade) na IPhone serveru, morate se samo dogovoriti za točno vrijeme razgovora (popis IPhone servera dolazi uz sami program). Za IPhone bit će vam potrebna mašina poput 486 DX2/66 (minimalno poželjno) sa 8 Mb RAM, 14.4 modem, Microsoft Windows 3.1,95 ili NT, i TCP/IP podrška. Ako imate Windowse 95, preporučujem da koristite Dial-up Networking umjesto CarNET Utilities koji će vam napraviti VELIKU zbrku sa windows file-ovima na hard disku.

Najnoviju verziju InterNET Phonea (v3.2 (Build 21)) možete preuzeti na FTP serveru AVALON.IRB.HR u direktoriju /incoming...ime datoteke je iphone21.zip.

Uz IPhone postoje programi poput Speak Freely 5.6, koji je ujedno i najbolji ali i najteži za uporabu, i DigiPhone kojeg ne koristi puno INet usera.

Radite li u tvrtki koja ima 24-satni connection na INet, možete koristiti i answering machine (telefonska, u ovom slučaju internet sekretarica), što znači da vam bilo tko iz svijeta može ostaviti poruku. Jedini i najveći nedostatak za korisnike InterNET-a u Hrvatskoj je vrlo velika sporost i opterećenost linka van Hrvatske. Isprobajte IPhone na serveru REGOC .SRCE.HR, port 6667.



ENCIKLOPEDIJA IGARA

Neophodan priručnik za svakog igrača

KNJIGA KOJA JE 100% POSVEĆENA IGRAMA

OTKRIVAMO ZA VAS ŠTO I KAKO IGRATI

-OPISI
-UPUTSTVA
-RJEŠENJA
-ŠIFRE... ... ZA VIŠE OD STOTINU IGARA

Naručite kuponom u Hackeru svoj primjerak knjige!

130 kn





PC

I MULTIMEDIJALNI PC I PERIFERIJE

*su knjige u kojima ćete saznati sve o PC-u, njegovom sastavljanju i radu

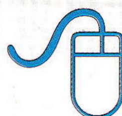
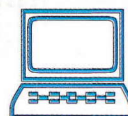
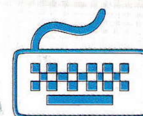
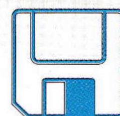
*Predstavljamo vam dvije knjige neophodnih savjeta i odgovora na sva vaša pitanja. Sastavljene od praktičnih i primjenjivih uputa za svakog korisnika, sa mnoštvom ilustracija i objašnjenja, ove su kjige namjenjene svima koji žele brzo i jednostavno sastaviti i nadograditi svoje računalo te steći sigurnost u radu.

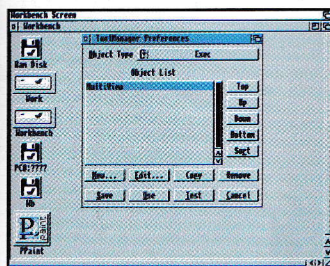
*Cijena pojedine knjige iznosi 139KN, a ukoliko naručite obje knjige cijena je čak 20% niža: samo 238KN za oko 800 stranica! Pretplatna cijena vrijedi do izlaska knjige iz tiska!

*Iskoristite povoljnu priliku i osigurajte svoj primjerak u pretplati putem kupona u Hackeru.

SLIKOM I TEKSTOM DO ZNAJA

VODIČ KROZ SVIJET RAČUNALA



Tool Manager 2.1A

Tool Manager 2.1A je nevjerojatno zgodan program koji dodaje velik broj korisnih funkcija vašem Workbenchu. Tool Manager će vam dopustiti puno jednostavnije korištenje programa iz Workbencha i napokon uvesti red na vaš HD.

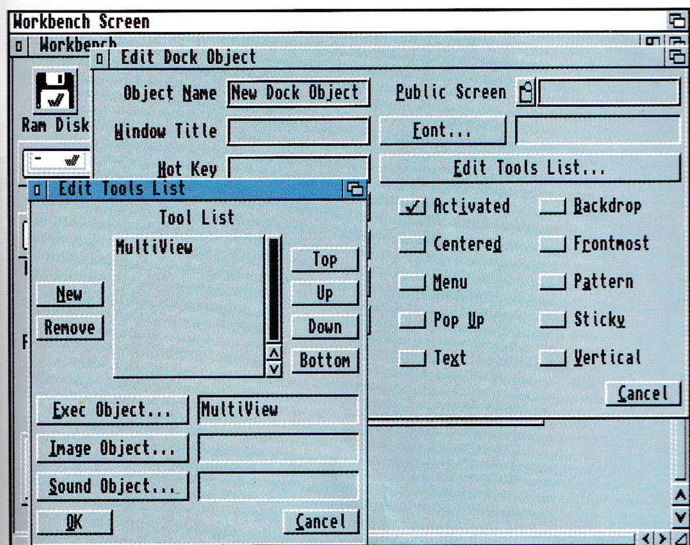
Uz program dolazi i verzija pomoću koje ćete moći na brz i lak način naučiti osnovne načine na kojima radi Tool Manager. Osnovno je da možete konfigurirati svaku ikonu tako da je jednostavno premjestite u Tool Managerov Preferences prozor. Tada će vam biti ponuđeno niz operacija koje možete izvoditi na toj ikoni.

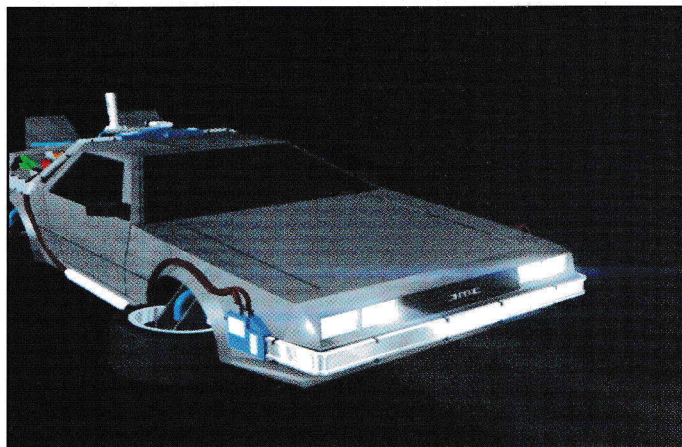
Dok glavni program uvijek ostaje rezidentan, Preferences pozivate samo radi mijenjanja postojećih podataka ili dodavanja novih. Preferences program je podijeljen na nekoliko dijelova: exec, zvuk, slike, ikone, meni, dock i dodaci. U exec dijelu dodajete svoje programe, dio sa zvukom i slikama vam , na primjer, omogućava dodavanje slika, zvukova i animacija. S Tool Managerom možete dodati neku sliku ili zvuk bilo kojem programu, te će se prilikom izvršavanja tog programa će se začuti zvučni signal koji ste sami izabrali. Svi dijelovi u Preferences-ima rade tako da u njih samo "bacate" programe koje želite koristiti, tako za dodati novu sliku ikone, jednostavno željenu sliku "bacite" u dio sa slikama. Sad ste dodali novog člana na listu sa slikama. Tada izaberite sliku, pritisnite edit i to je to. Ako dodajete novi program u exec, bit ćete zapitani na koje sve liste želite dodati taj program ili točnije želite li da i njegova ikona bude u listi s ikonama itd. Menu dio Tool Managera vam omogućava da stavite bilo koji program u Tool Menu u Workbenchu. Slično se događa i u Icon dijelu gdje možete napraviti listu programa koje želite na Workbench screenu, tako da vam uvijek budu pri ruci. Nadasve korisnom se pokazuje i dock funkcija koja vam omogućava stvaranje lista programa koje Možete startati iz Workbencha. Svaka lista koju napravite imati će svoj prozor iz kojeg ćete birati programe ili skupinu ikona. Također možete definirati i kombinaciju tipki kojima ćete listu "paliti" odnosno "gasiti". Kad probate, nećete znati kako ste dosad uopće živjeli bez takvih blagodati.

Kolikogod da su upute opširne i dobre, moja je preporuka da sve nerazumljive stvari pokušate sami napraviti i onda jednostavno isprobate tako da pritisnete Test opciju (jer u uputama postoji dosta nerazumljivih pojmova, pa je jedino rješenje probati).

Ako vam je zaista stalo do vaše Amige, ne propustite priliku i nabavite ovaj zaista prvorazredni program.

Felix





Display v1.86

Display je program za prikazivanje grafičkih formata. Vrlo je kompleksan za jedan viewers program stoga nećemo biti u stanju prenijeti sve njegove funkcije na ovaj ograničeni prostor.

Od formata za čitanje slika tu su GIF, MAG, JPC, RAS, JPG, XBM, RLE, PBM, PGM, PPM, PM, PCX, MKI, TIF, TGA, XPM, MAC, IMG, IFF, LBM, BMP, QRT, PCT, VIS, PDS, VIK, VIC, FIT, FAC, SGI, YUV, RGB, PIC, CLP, GRY, PCD, PIX, WPG i ICO.

Zatim slijedi niz animacijskih formata: DL, FLI, FLC, RAW, MPG, AVI, GL i ANM.

Osim što čita, još i piše sljedeće formate: GIF, Sun Raster, Jpeg, XBM, PBM, PGM, PPM, PM, Tiff, Targa, XPM, Mac Paint, Ascii, Laser Jet, IFF/ILBM, Windows BMP, Mac PICT, VIS, FITS, FACE, PCX, GEM/IMG, IRIS, YUV, RAW RGB, Postscript, RAW GREY, Wordperfect Graphics i Windows ICON.

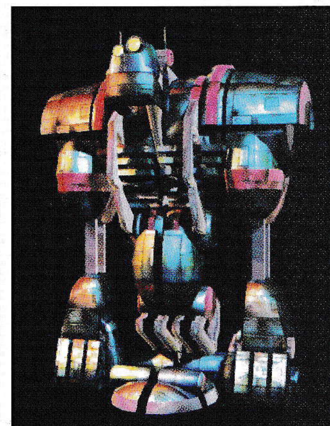
Svi formati se mogu prikazivati u svim rezolucijama koje može prikazati vaša grafička kartica ili se kod prikaza konvertiraju u 8-bitni , grey scale, b/w dither, ako to dopušta sam format. Program podržava slide show, batch conversion i image preview. Nema zadane granice u veličini slike, te je prikazuje u 8, 15, 16 i 24-bitnoj paleti, što sami određujete prilikom odabira slike. Može se koristiti iz prompta ili ga startate samog, čime dobivate pregled direktorija i fileova, a odabir možete vršiti pomoću tipkovnice ili miša. Treba naglasiti da se unutar samog display programa može vršiti jednostavna obrada slika što podrazumijeva rotaciju, flip i konverziju boja na slici. Efekti omogućavaju kombiniranje dviju slika, te još mnoge druge efekte poput gamma korekcije, razmazivanja uljem, negativ, pojačavanje rubova, zamućivanje ili uklanjanje neiskorištenih boja.

Program je pisan u DJGPP 32 bitnom compileru i prvotno ga je autor Jih-Shin Ho napisao za svoje potrebe, a kasnije su ga savjeti i prijedlozi drugih korisnika Interneta tjerali da razvije potpuno operabilan alat. Program s dokumentacijom zauzima svega oko 1MB, što i nije puno s obzirom na njegove mogućnosti. U pogledu sustavskih zahtjeva ne traži mnogo, te mu je dovoljna 386-ica s 4MB RAM-a, no što mu je dostupno više RAM-a, to program postiže sve bolje preformanse, a da o boljem procesoru i ne govorimo. Arhiva se distribuira pod nazivom disp186a.zip, a autor ne inzistira na nikakvim pohlepnim shareware iznosima, već naglašava da njegov program ne smijete prodavati, već samo besplatno snimiti, te vas potiče da mu se javite s vašim dragocjenim prijedlozima ili eventualnim greškama.

Adresa autora:

Jih-Shin Hou7711501@bicmos.ee.nctu.edu.tw

Tihomir Jauk



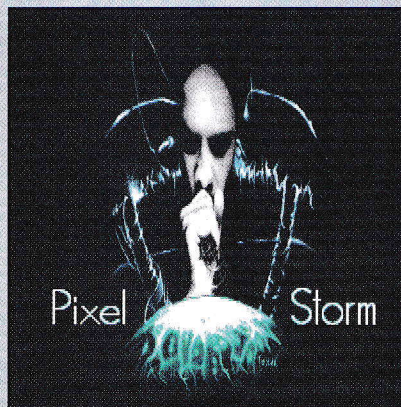


Infection by Infect (1.5 Mb, AGA, HD)

Ovo je drugi Infectov music disk na kojem se nalazi 12 modula (9 normalnih plus 3 chip modula) njihovog glazbenika Xtd-ija. Uvijek je teško dati sud o skladbi jer je to stvar ukusa, no ovdje je stvar jasna: Xtd je napunio Infection poludovršenim i monotonim modulima koje dečki iz Infecta u evidenciji vjerojatno vode kao "uzaludan slučaj". Još je gore što Xtd i sam priznaje (u skrolu) da mu skladbe nisu bogzna kakve, ali će se, eto, možda nekome svidjeti. No, nije sve tako crno: uvodne sličice su prilično efektne, a minijaturna raytracing animacija Beethovenove glave zgodno ukrašava glavni ekran, no ne zaboravimo da Infection ne spada u klasu "demoi" nego "GLAZBENI demoi". Neki ljudi izgleda još nisu naučili da music disk NIJE zgodan način da se stari moduli izbace na scenu i pritom pokupi malo slave. Mislim da nije loše poslušati što ima na Infectionu, no to svakako nije music disk koji ćete poželjeti duže zadržati. Infection se na Aminetu nalazi u direktoriju demo/sound kao arhiva Infection.lha.

Ocjena: 78%



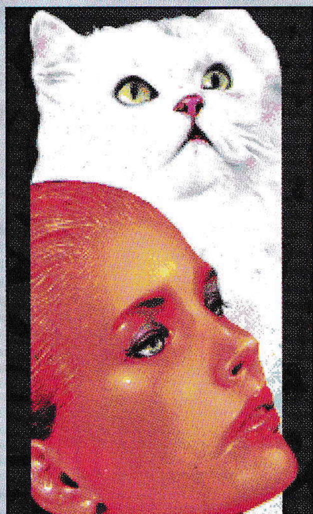


Pixelstorm by Abyss (700 Kb, AGA)

Dečki iz Abyssa su stvarno ugodno iznenadili scenu ovim slideshow diskom na kojem se nalazi deset odličnih slika koje su bratski crtali Tyshdomos i Toxic. Najbolje od svega je što nisu crtali klasike tipa "oskudno odjevena manekenka u kompromitirajućoj pozi", nego je svaka slika izrađena kao karikatura s humorističnom porukom. Dečki su se zaista potrudili i iscijedili 256 boja, a rezultat su vrlo fina nijansiranja te izrazite boje, uostalom pogledajte sami! Pink je kodirao i dizajnirao demo te pisao glazbu (kako je to svestrana ekipa, zar ne?) koja vrlo brzo ulazi u uho. Pixelstorm je demo s kojim su se dečki iz Abyssa natjecali na The Assembly '95, no mora se priznati da baš i nisu osvojili neke zavidne pozicije, što je i razumljivo s obzirom na jaku konkurenciju - pogledajte prošli broj Hackera). Vrlo je vjerovatno da će se Pixelstorm zadržati u kolekciji "all-time" demoa, zato ne oklijevajte (demo spava na Aminetu u datoteci demo/ta95/a95_pixe.lha).

Ocjena: 91%



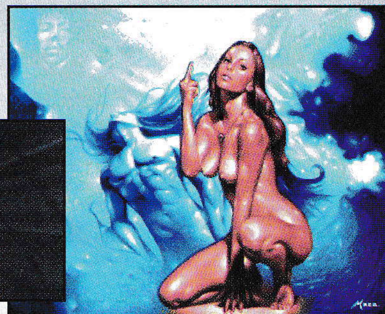


ISO by Scoopex (2D, AGA)

ISO je najnoviji demo super poznate grupe Scoopex koja ima velik broj podružnica po čitavom svijetu. Ninja se pobrinuo da vas na samom početku oduševi renderiranom FMW Copper animacijom popraćenom vrlo dobrom glazbom koju potpisuje Oxbow. Demo se odlikuje pravim mapiranjem tekstura kombiniranim s Phong sjenčenjem, a sve to nije izvedeno u Copperu već u razlučivosti 1X1 piksela. To vjerojatno neće oduševiti vlasnike standardnih A1200, no vlasnici ubrzivačkih kartica će profitirati na brzini izvođenja. Hackeri koji se i sami bave programiranjem oduševit će se brojem efekata koje su Scoopexovci strpali u jednu kocku na kojoj su animirane teksture koje rotiraju, zumiraju, ukratko - pravo silovanje procesorske snage. Na kraju demoa slijedi vrlo opuštajući end-part. ISO je svakako priča za sebe što se tiče dizajna koji je oduvijek bio zaštitni Scoopexov znak te zato mislim da je ovo demo koji svakako ne smiju propustiti Scoopex fanovi, ali ga preporučujem i ostalima.

Ocjena: 87%



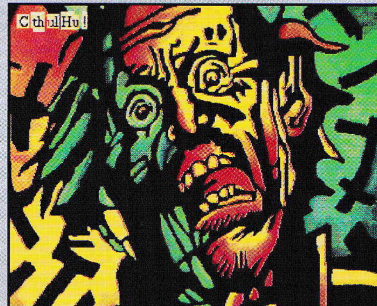




Roots by Sanity (1D, MC 68020)

"Branches of a tree represent many decisions you can make in your life. So better remember your roots before you reach the end." Ovo je glavna poruka novijeg Sanityjevog demoa u kojem će moći uživati i vlasnici A500 pod uvjetom da imaju barem procesor MC 68020, no Roots će u potpunosti iskoristiti i prednosti brze AGA arhitekture. Dečki su u ovaj demo strpali devet sličica za koje sumnjam da će se svidjeti široj publici jer su rađene u tamnim bojama i picassovski, no 19 efekata i dva odlična brza modula će svakako razbiti monotoniju. Efekti se većinom baziraju na Copperu i predstavljaju razne uzorke koji se kreću u prostoru fino izražene perspektive i osjećaja dubine. Najjača strana demoa je alternativni dizajn koji ga je i doveo do visokog mjesta na top listama, no unaprijed vas upozoravam da ne očekujete nove super-brze efekte ili raytracing animacije budući se ipak radi o demou koji je predviđen za jednu disketu i Amige 500. No, Roots svakako vrijedi te jedne pišljive diskete, a posebno je privlačan vlasnicima NON-AGA strojeva, na kojima izgleda više nego dobro. Hej, AGA amigaši, nemojte biti tako kritični, Roots ipak nije rađen specijalno za vašu naprednu grafičku arhitekturu... Ako ste žedni novih ideja, svakako pogledajte Roots, ali za dizajn ne garantiram, ovisi o ukusu.

Ocjena: 78%



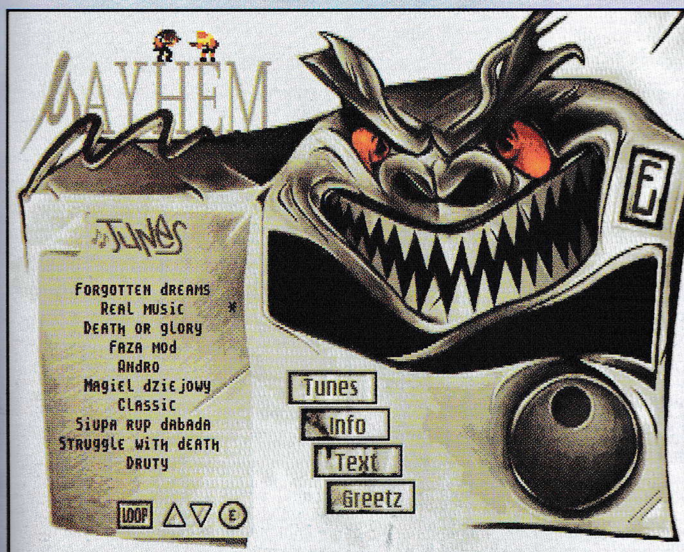


Kinds of Music by Mayhem (1.7 Mb)

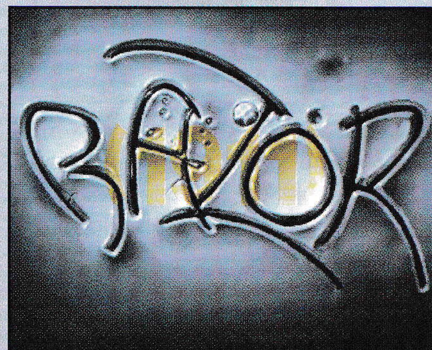


Mayhemov music disk je nešto bolji od Infectiona. Desetak Scofferovih modula vam neće dosaditi prvi pa ni drugi put, ali treći put svakako hoće. Iako moduli nisu monotoni, naprotiv, raznovrsne su tematike, ali melodije jednostavno ne ulaze u uho. Tako ih se brzo zasitite da ćete se ovog music diska više sjećati po efektnom pokazivaču koji kretanjem ostavlja trag iza sebe negoli po modulima. Kinds of Music je ukusno i jednostavno ukrašen Jezovom grafikom, šteta samo što nisu moduli melodičniji i pamtljiviji - bio bi to music disk blistave budućnosti. Kinds of Music je opravdano zaslužio veću ocjenu od Infectiona, ali još uvijek ne tako veliku da bi ga se moglo slušati više od par puta. Ovaj music disk možete pronaći na Aminetu u datoteci demo/sound/kinds.lha.

Ocjena: 83%



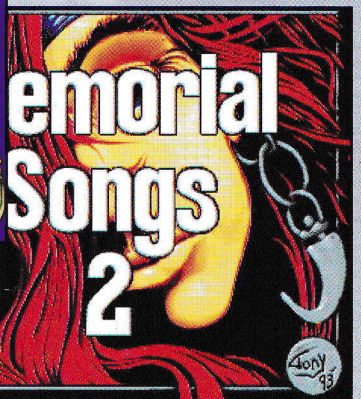
Memorial Songs 2 by Razor 1911 (1.6 Mb, AGA)



Ah, evo konačno odličnog music diska koji je napravila vrlo poznata grupa Razor 1911. Desetak vrlo prijemčivih modula će vas zaintrigirati zbog svoje melodičnosti i kvalitetnih instrumenata. Module je napisao LizzardKing, poznati Amiga glazbenik čiji su stil dulje skladbe kod kojih se kompletna melodija i ritam znaju promijeniti 3-5 puta unutar jednog modula. Jasno je da zbog toga Memorial Songs 2 sigurno nije osuđen na propast, no na prvo mjesto se nije probio stoga jer nema nijedan pravi hit koji bismo duže pamtili. Memorial Songs 2 je obogaćen s nekoliko popratnih slika (Tony) i lijepo obojanim glavnim ekranom tako da ćete odmarati i uši i oči. Gotovo da će sva osjetila uživati... LizzardKing je vrlo cijenjen na sceni zbog svog prepoznatljivog stila pa bi to mogao biti i dodatni razlog da nabavite MemorialSongs2. Dakle, usmjerite svoje WWW pretražnike na Aminet pa ravno do datoteke demo/sound/msong2.lha.

Ocjena: 88%





P: ***Imam za vas tri pitanja:***
1. Kako da na A1200 igru na disketi snimim na hard disk?
2. Kako igru s hard diska obrisati?
3. Kad će Mortal Kombat 3 izaći za Amigu 1200?

O: ***1. Igre s disketa snimaš na*** hard disk tako da pokreneš install program (ako postoji) ili otvoriš neki od file managera (program za kopiranje i uređivanje podataka) poput Directory Opusa ili Filemastera. Onda pomoću njih otvoriš ladicu (MakeDir) s nazivom svoje igre i potom u nju prekopiraš sadržaj sa svih disketa. Sada još moraš pomoću tekst editora (QED, ProText i sl.) u user-startup (nalazi se u S direktoriju na particiji DH0: ili HD0:) upisati imena disketa i ladicu u koju si ih spremio.

Primjer:

Igru si spremio na hard disk u particiju DH1: ladicu GAMES u kojoj si napravio ladicu SUPERFROG. Sada u User-Startup trebaš upisati Assign SUPERFROG1: (ime diskete) DH1:GAMES/SUPERFROG, i tako za svaku disketu.

2. Obrisati igru s hard diska možeš još jednostavnije. U WBenchu označi ladicu u kojoj je igra;

Primjer:

Igra se nalazi na particiji DH1: u ladici GAMES u kojoj je ladica SUPERFROG, sada trebaš označiti ladicu SUPERFROG kliknuvši jednom mišem na nju. Potom u PullDown meniju potraži (drži desni gumb miša) opciju DELETE. Kad si kliknuo na opciju DELETE, moraš potvrditi da želiš izbrisati igru i ona je izbrisana. Sad još potraži pomoću tekst editora ladicu igre u User-Startup i izbriši je (ako je nađeš).

3. Na žalost moramo te razočarati, MK3 nije niti najavljen za Amige.

P: ***Hackeri, help!*** Igra "The Clue" (engleska vezija) dobro mi ide, ali kad trebam snimiti poziciju računalo mi ne prihvaća SAVE DISK. Recite mi, molim vas, pod kojim imenom treba formatirati disketu da normalno snima svaku poziciju? (Amiga)

P: ***Dragi moj Hackeru,*** već neko vrijeme igram staru dobru Civilization, ali imam jedan problem: kad otkrijem neki novi tip vladavine i započinjem Revolution (francuska verzija) iz menija GAME, računalo mi se blokira. Pitao sam prijatelje i oni su mi rekli da nemam dovoljno radne (fizičke) memorije, ali s obzirom da oni imaju 386/33 4 Mb RAM sa 570 Kb radne memorije, a ja 486 dx/66 4 Mb RAM sa 617 Kb radne memorije pa mi se to čini nejasno. Pomozite mi!

Hacker iz Pule

O: ***Iz rečenog možemo zaključiti*** samo jedno - tvoja verzija igre je neispravna pa pokušaj nabaviti drugu!

P: ***Rade li na PC 386 DX 40*** MHz 4 Mb RAM-a ove igre: ALONE IN THE DARK 1,2,3, LOTUS THE ULTIMATE CHALLENGE i DOOM 2?

O: ***Sve igre koje si naveo trebale*** bi ti raditi na tvom stroju.

P: ***1. Koji je PC bolji za igre,*** Pentium ili 486-ica? Čuo sam da Pentium ne prima igre starije od godinu dana.
2. Mogu li se ove igre igrati na Pentiumu: ANOTHER WORLD, OIL IMPERIUM, INDIANA JONES 3,4, MONKEY ISLAND 1, SAM & MAX, SPACE CRUSADE, THEME PARK, JONES IN THE FAST LANE, LEISURE SUIT LARRYE 6, ULTIMA 8, DAY OF THE TENTACLE?
3. Da li se mogu nabaviti ove igre na 486-ici ili Pentiumu: DARK-SEAL, MISSING IN ACTION, ART OF FIGHTING 1,2?

Damir

O: ***1. Uglavnom sve igre rade na*** Pentiumu isto kao i na 486-icama, samo što će ti starije igre biti prebrze.
2. Možeš.
3. Ove su igre napravljene za konzole, tako da ćeš vjerovatno moći nabaviti samo Missing in Action.

P: ***Postoji li igra VIRTUA*** FIGHTER 1,2 za PC? Ako postoji, gdje se može nabaviti i koja je minimalna konfiguracija potrebna? Koji je nogomet bolji - FIFA SOCCER 96 ili ACTUA SOCCER? Obožavam voziti relije pa me zanima točna adresa gdje mogu kupiti PC RALLY i postoji li još koji?

Tom

O: ***Za PC postoji verzija igre*** Virtua Fighter 1, koja se zove Virtua Fighter Remix, no za nju i nije pretjerano važno imati jaku konfiguraciju (dovoljno je 486DX, sa 8MB) no MORAŠ imati karticu 3D Blaster koja trenutno košta oko 450DEM. Što se tiče ova dva izvrsna nogometa, nama se na PC-u više svidio FIFA '96, no na Playstationu je bolje napravljen Actua Soccer. Za ovu igru ti ne možemo dati neku točnu adresu, no najbolje je da se obratiš našim oglašivačima ili potražiš u hackerovim malim oglasima.

P: ***Može li igra RISE OF THE*** ROBOTS ići na Amigi 600? Da li se URBAN STRIKE pojavio na drugim konzolama i računalima? Da li su istinite glasine da postoji MORTAL KOMBAT 4?

O: ***Igra Rise of the Robots se*** može igrati na svim Amigama pa tako i na A600. Urban Strike se pojavio samo za Super Nintendo i nije najavljen ni za jednu drugu konzolu ili računalo.

Ovo su samo glasine, zadnji napravljeni MK je 3.5, no on postoji samo na automatima za igru!

P: ***Kako nazvati disketu za*** snimanje pozicije u BLOODNETU?

P: ***Imao sam A500, a sad*** razmišljam o kupnji SONY PLAYSTATIONa (PSX) pa imam nekoliko pitanja:
1. Može li se PSX konzola priključiti na monitor, televizor ili oboje?
2. Kakav upravljač koristi, sličan SNES-ovom ili SEGI-nom?
3. Mogu li se neke igre igrati i s joystickom?
4. Mogu li se na PSX gledati filmovi s CD-a (kao na PC-u)?
5. Da li se može i gdje u Osijeku kupiti nova konzola s garancijom i originalne igre? Ako ne, gdje se u Zagrebu može kupiti ova konzola?
6. Molio bih vas da opišete ove igre za PSX konzolu: TUNDERHAWK, X-COM: UFO DEFENSE, TOSHINDEN, TWISTED METAL, TEKKEN, CRAZY IVAN, LOADED...

Miroslav iz Čepina

O: ***Na sva ova pitanja ćemo ti*** odgovoriti jednim kraćim tekstom. PSX se može priključiti na televizore koji imaju skart ili cinč slot, a isto tako i na stare Commodoreove monitore (C1084, C1084S). Igre se igraju pomoću joypada (dobije se s konzolom) ili joysticka (možeš ga posebno kupiti). PSX ima ugrađen hardverski MPEG dekompresor i može vrtjeti filmske sekvence sa CD-a. Što se tiče kupovine, za sada, nema uvoznika ove konzole u Hrvatkoj, što znači da ćeš morat posjetiti Austriju ili kupiti polovnu konzolu. Što se tiče igara tvoje želje bi se mogle ispuniti već u sljedećem broju Hackera!

P: ***Prvi put vam pišem. Uskoro*** ću dobiti PC 486 DX4, 100 MHz, 8 Mb pa me zanima da li ću moći igrati starije igre kao što su: SIM CITY 2000, THEME PARK, DOOM2, MORTAL KOMBAT 2, PANCER GENERAL, DESERT STRIKE, LION KONG, ALADDIN... i zanima me da li ću moći pokrenuti APACHE LONGBOW.

O: ***Možeš!***

P: ***Imam samo dva kratka pitanja:***
1. Da li je moguća softverska dekompresija MPEG animacija u realnom vremenu (tako da to učini glavni procesor, a ne onaj na MPEG kartici) te koji bi procesor i grafičku karticu i koliko memorije trebalo imati za kvalitetnu full-screen reprodukciju?
2. Da li postoji i za PC verzija igre BATTLETOADS? Ujedno molim čitatelje da mi se jave ako imaju tu igru na 01/ 336-871.
P.S. U Hackermaniji u broju 14 zaboravili ste napisati jednu šifru za TERMINAL VELOCITY: TRIFIRX (X= broj od 1-7) - daje oružje čiji je broj upisan.

P: ***Jesu li potezi za MORTAL*** KOMBAT 1 i 2 isti i za NINTENDO?

O: ***Nisu!***

P: ***Nedavno sam se riješio*** 486-ice i kupio 586/120 /8/1.3 VGA S3, Trio 64 2 Mb 4X CD rom i sound blaster AWE 32. Moje pitanje: Slušao sam svašta o Windowsima 95. Neki su ih hvalili, a neki pak pljuvali po njima govoreći da uništavaju strojeve. Čak ste i vi govorili da ih se klonimo ako nemamo PENTIUME. Da li da ih instaliram obzirom da

imam samo 8 Mb RAM-a i da li su za njih uvjet Pentium ili 16 Mb ?

O: ***Ah ti Windowsi,... Da*** naravno, poželjno je imati Pentium, kojeg ti sada imaš, ali i 16 MB memorije! Windowsi ž95 će bez većih problema raditi na tvojoj konfiguraciji, no samo 8 MB memorije može usporiti neke procese i programe. U svakom slučaju, sad možeš bez nekih većih problema preći na Windowse '95, jer se ipak sad samo za njih rade neke igre!

P: ***Imam MACINTOSH lc 475 sa*** 8 Mb RAM-a. Molim vas da objavite imena tvrtki koje prodaju igre za Mac.
1. Hoće li izaći igre THE RIDDLE OF MASTER LU i sportske simulacije košarke, hokeja, nogometa na Macu.
2. Molim vas imena za Mac sličnih igri za PC "MACHIAVELLI THE PRINCE"

Hacker Luka iz Splita

O: ***U Hrvatskoj koliko mi znamo*** još nitko ne prodaje igre za Mac-a.
1. Sportske simulacije izlaze redovito za Mac.
2. Na Mac-u postoji legenda tog tipa "PIRATES".

P: ***Poštovani!*** Kupila sam svojoj djevojčici KING'S QUEST VI. Uz igricu (original Sierra) dobile smo vrlo "tanka", tek općenita uputstva.

Igrale smo i došle do faze kad nam treba vodič (guidebook), a ne znamo kako do njega doći. Ona gusjenica koja ima rijetke knjige ne da nam ništa jer nemamo ništa pogodno za trampu. Na otoku zvijeri ne možemo se pomaknuti od onog natpisa na stijeni jer nam i tu treba vodič. Što da radimo s lampom kad je onaj stranac koji je mijenjao lampe nestao, a u našoj lampi nema duha. Uglavnom, već smo vrlo nervozne.

Hackeri, pomozite mami koja više nema živaca.

Puno pozdrava

P: ***Kako se prelazi EPISODE 1*** AREA 5 u ROTT-u? Sve sam probao, ali ništa (gdje je zlatni ključ?).

P: ***INDIANA JONES AND THE*** LAST CRUSADE:

a) Kako u katakombama ispod Venecije proći bazen pun vode? Imam crveno uže, kuku, tatin dnevnik i mali ključ.

b) Kako otvoriti sanduk u Harrijevoj sobi (pokraj vrata)?

P: ***1. Kako uključiti Sound*** blaster u igri X-WING?

2. Kako SAM & MAXU otvoriti Trixinu kamp-kućicu?

3. Da li WC4 radi na PC486 DX2, 66 MHz, 8 Mb RAM, CD ROM 2x

Luka

P: ***JUNGLE STRIKE: Kako proći*** 6. nivo (kod yvoflvmmd)?

P: ***MONKEY ISLAND 1 (PC):*** U guvernerovoj kući nikako ne mogu uzeti Idol o' M. Hands koji se nalazi u sefu zato jer mi treba file, a kad pitam trgovca u selu da li ga on ima, uvijek mi veli da ga je prodao.
1. Gdje mogu nabaviti file
2. Može li se otvoriti sef koji se nalazi u trgovini?
3. Čemu služi ručka na tom sefu?
4. Kako osloboditi čovjeka iz zatvora? Sa sobom imam 174 pieces of eight, minutes, rubher chicken, sword, shovel, breath mints, staple remover, Manual of Style, wax lips, geopher repellent, map, hunk of meat, 100% cotton t-shirt, t-shirt.

P: ***STAR TREK - THE FINAL*** UNITY:
Došla sam na planet gdje bi trebao biti peti zapis. Razgovarala sam sa svim klanovima, ušla u vrata prosvijetljenja, uzela potrebne predmete iz riznice i vratila ih klanovima. Sad sam kroz prolaz u prvom hramu ušla do prostorije s vratima. Tu sam pokupila sve glazbene kutije, no ne mogu otvoriti vrata. Imam oba talismana.

Upomoć!

Tel. 01/ 339-574, Ita ili Marko

P: ***TRANSPORT TYCOON:*** Možete li napisati šifre za PC igru?

P: ***WARCRAFT 2:*** Koje su šifre za ulje, drvo, zlato?

P: ***MONKEY ISLAND: Došao sam*** na brod Le Chucka, uzeo kokošje pero i poškakljao gusara koji spava u sobi, nakon čega je on ispustio bocu (jug'o'-grog), a ja sam je pokupio. Što dalje? Sve sam pokušao. Moram li podmazati vrata koja škripe i kako?

O: ***WOLFSTINEN 3D: Odgovor*** hackeru koji nije poslao broj telefona - Postoje šifre: kad igraš, stisni ILM zajedno pa ćeš imati sve ključeve oružja, 100% energije, ali i 0 bodova.

Sretno!

O: ***WOLFENSTEIN 3D: U tijeku*** igre napišite WOLF 3D - GOOBERS (crtica je važna). Sad pritisnite SHIFT, ALT, TAB i BACKSPACE odjednom. Na ekranu bi trebalo pisati: Delugging keys are now avivable

TAB+W:	možete prijeći na bilo koji nivo
TAB+I:	dodatna punjenja, životi i 1000 bodova
TAB+E:	sljedeći nivo
TAB+G:	besmrtnost

O: ***WARCRAFT: Pritisni u igri*** ENTER i napiši CORWIN OF AMBER. Ponovno pritisni ENTER, sad možeš upisivati šifre. Ponavljaj postupak s ENTERom, ali umjesto CORWIN OF AMBER upisuj:

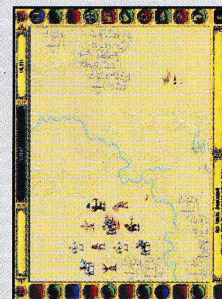
POT OF GOLD	1000 zlatnika i 5000 drva
IRON FORGE	snaga vojske je na maksimumu
EYE OF NEWT	čarobnjaci imaju sve čarolije
SALLY SHEARS	cijela mapa
HURRY UP GUYS	zgrade i vojska se brže grade

O: ***LITTLE BIG ADVENTURE:*** U Zoeinoj kući otrči u sobu s kaminom i stani iza naslonjača. Uđi u "diskretan mod" i pritisni SPACE. Gledaj kako odvode tvoju dragu. Potraži malo po kući i nastavi dalje. Sretno!

O: ***LITTLE BIG ADVENTURE:*** Mislim da imam odgovor za Vilima, Juca, Reydu i Dambu iz Varaždina - Kad uđete u kuću, nemojte se sakriti u kaminu nego otiđite u spavaću sobu i čućnite iza kreveta ili uz ormar.

Ako budete imali problema s igrom, nazovite 049/ 556-226, Davorin

Svoja pitanja i odgovore šaljite na adresu: Hacker, Petrinjska 11, 10000 Zagreb, sa naznakom za rubrike "Bez Panike!" ili "S.O.S."



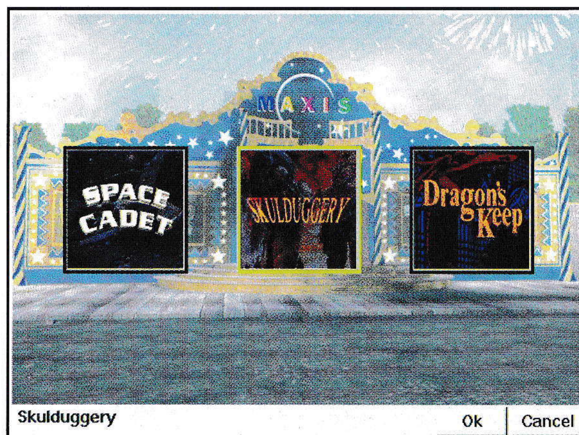
u slijedećem broju donosi...
NBA Live '96
Dark Seed 2
Fantasy General
Johny Bazookatone

Hacker

Full Tilt

Emil Marmelić

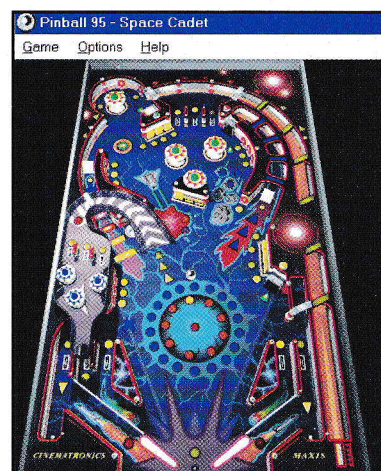
Maxis, kuća koja se proslavila svojim serijalom SIM simulacija odlučila se priključiti skupini koja radi igre za novu platformu - Windowse 95 te nam pokazati kako i oni mogu napraviti odličan fliper super grafike i zvuka. Predstavljamo vam najnoviji 3d Pinball u novom izdanju.



Uvodni ekran služi za odabir table na kojoj ćete igrati.

Sve je počelo prije 3 mjeseca kada je započela nova era 3D flipera. Ono što je započeo 3D Ultra Pinball (Sierra), kasnije potvrdio kvalitetom Extreme Pinball (Elektronics Arts) i za sada zaokružio odličan Full Tilt (Maxis), potvđuje da pravo ludilo, u kojem sudjeluju najbolji svjetski proizvođači igara, tek počinje.

Pojavom Windowsa 95 pojavila se i potpuno nova vrsta flipera koja je do sada bila potpuna nepoznanica na kućnim računalima. Prije toga, tek se nekolicina flipera, od onih koji su radili pod dobrim, starim DOSom, mogla pohvaliti s izraženijim doživljajem igranja. No, to vrijeme je prošlo i sada, zahvaljujući odličnim grafičkim rutinama koje imaju Windowsi 95 i jakom grafičkom karticom, možemo osjetiti potpuni doživljaj igranja. Vratimo se Maxisu. Prvo me začudilo ime igre jer, za razliku od ostalih Maxisovih poznatih igara, nema u nazivu SIM. Zašto baš Full Tilt a ne, recimo SIM PINBALL? Razlog je vrlo jednostavam. U igri postoji najveći broj načina tiltanja (čak tri): tiltanje s lijeve strane, tiltanje s desne strane i tiltanja odozdo. Tako ćete moći, ako ste dovoljno vješti, upravljati svojom lopticom kako god želite i to je najveći razlog da ovaj fliper proglasimo najigrivijim fliperom do sada.



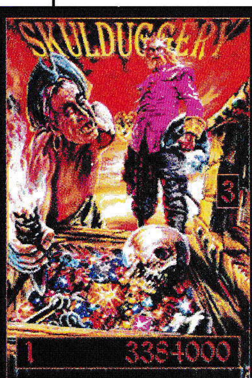
Instalacija i pokretanje

Fliper dolazi na 10 disketa ili na jednom CD-u te se nakon instalacije, koja protiče glatko i jednostavno, kreira nova skupina ikona iz koje pokrećete igru. Nakon instalacije, potrebno je samo dvostrukim klikom miša pokrenuti jednu od ikona. Ukoliko pokrenete ikonu Pinball 95 , prije početka igranja možete vidjeti prekrasnu 3D animaciju nakon koje odaberete koji fliper želite igrati i zabava počinje.

Space Cadet

Kao što i samo ime govori, radnja ovog flipera odvija se u svemiru gdje vi kao zapovjednik broda morate rješavati različite misije (gađati s lopticom određene mete). Za svaku metu dobivate određeni broj bodova. Najviše ćete osvojiti ako ćete gađati zadani cilj (ono što je osvijetljeno) a time ćete ujedno i

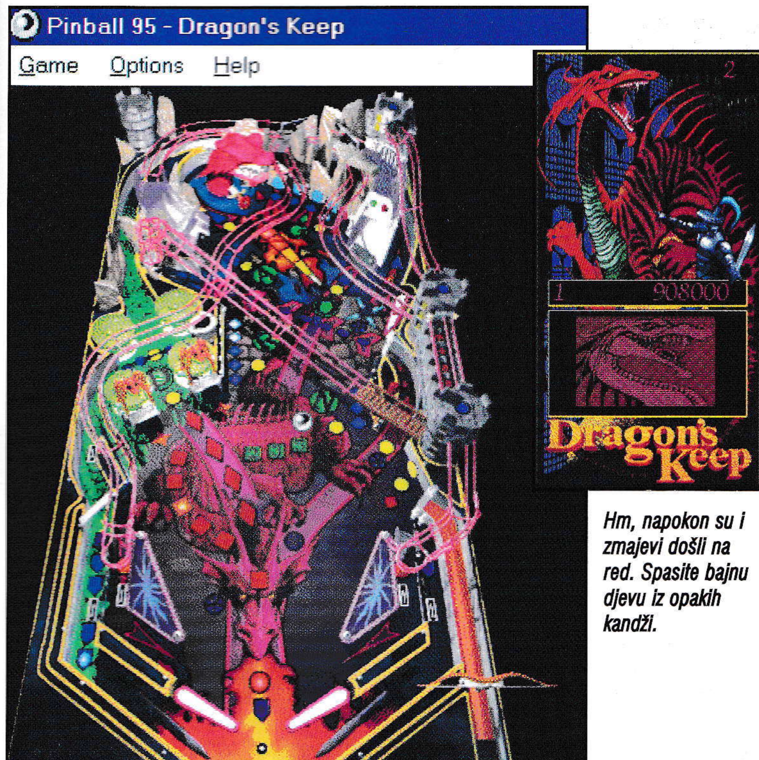




Skulduggery je prvi i trenutno jedini fliper koji nam predstavlja razdoblje u kojem caruju pirati.

Kao i puno puta do sada, programeri su se ponovno odlučili za svemirski fliper.





Hm, napokon su i zmajevi došli na red. Spasite bajnu djevu iz opakih kandži.

rješavati misije. Ono što će vas posebno impresionirati u ovom fliperu je lijepa, bogata i detaljno napravljena grafika koja će vam biti od velike koristi kada ćete gađati određenu metu.

Dragon's Keep

Ovdje se vraćamo u drevnu prošlost, u vrijeme zmajeva i čarobnjaka koji su vladali našim planetom i protiv kojih su se mnogi borili. Većina ih je završila neslavno, no možda ćete baš vi biti taj koji će ih uspjeti sve nadvladati, osvojiti i pokupiti njihovo blago. To vam je ujedno i cilj flipera te ako uspijete u toj namjeri, postajete gospodarom zmajeva što i nije mala stvar.

Skulduggery

Vi ste u ulozi gusara, gospodara mora; strah i trepet trgovačkim i drugim brodovima. Pronađite podmorska blaga, osvajajte brodove i uživajte u avanturama koje su mnogi ljudi prije vas doživjeli. Kad pronađete cilj vaše avanture, veliko blago, postat ćete najbogatiji gusar na svijetu.

Grafika i zvuk

O grafici vam dovoljno govore slike. Ako jedna slika znači tisuću riječi, nama ne bi bio dostatan niti jedan cijeli Hacker kako bismo se nadivili toj ljepoti. Proporcionalno jačini računala i grafičkoj kartici, igra će biti sve boljom a vaš doživljaj sve većim. Zvuk nimalo ne zaostaje za grafikom pa će vlasnici zvučnih kartica u cijeloj igri biti praćeni dinamičnom glazbom i digitaliziranim govorom.

Zahtjevi

Evo na kraju i najbolnije točke - hardware. Pošto je igra napravljena SAMO za Windowse 95, minimalna platforma je 486 na 66 MHz. Ako još želite igrati u visokoj rezoluciji, a da igra ne "kašlje" i ne "poskakuje", preporučam Pentium sa najmanje 8 MB RAM-a i dobrom grafičkom karticom koja će morati progutati tone i tone grafike i slika.

Za kraj treba napomenuti i to kako igru istodobno mogu igrati 4 igrača i kako su podržane sve rezolucije koje grafička kartica može "progutati".

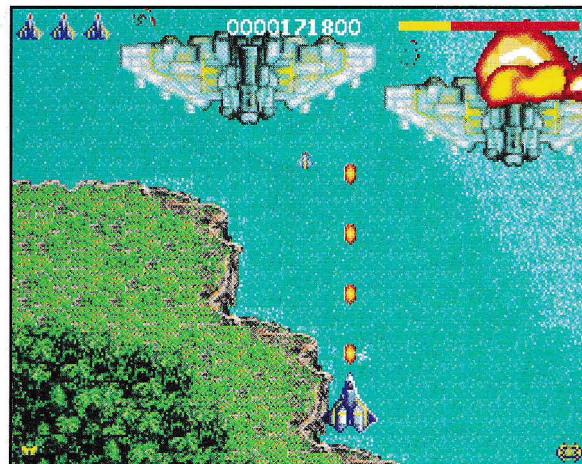
Full Tilt

- A1200, A4000
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM
- MAC
- SEGA SATURN
- SONY PLAYSTATION

Zvuk	84%
Grafika	81%
Igrivost	88%

Maxis

UKUPNO 84%
Igrano na:
PC PENTUIM/100, 8MB, 3MB HDD



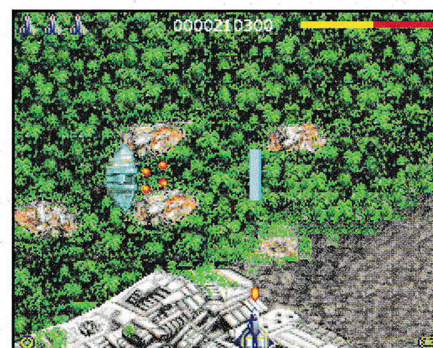
Flight of Destiny

Iako donosi ništa novo, ova igra ima nekoliko pojedinosti po kojima odstupa od standardnih platformsko - zrakoplovnih pucačina. Tema nije nimalo originalna - vi ste onaj koji će pobiti milijune i milijune protivničkih letjelica te tako spasiti Zemlju od propasti ili neke druge opasnosti. Prelazeći nivoe (ne znam koliko ih ima) prolazite kroz krajeve prepune neprijatelja koji vas čekaju iza svakog ugla. Na kraju svakog nivoa se nalazi "veliki gazda" koji jedva čeka da vam pokaže svu silu naoružanja ali ni vi niste ništa lošiji od njega.

Na izbor su vam dane tri vrste oružja koje možete pojačavati sakupljajući određene bonuse (koje sadržavaju samo veće letjelice) te ga možete izmjenjivati pomoću ALT tipke. Osim klasičnog naoružanja postoji i specijalno koje se može aktivirati pritiskom na SPACE (neka vrsta bombe) te pritiskom na ENTER (mnoštvo raketa koje uništavaju sve živo i neživo na ekranu). Sama grafika i nije tako loša, s obzirom na žanr igre. Glazba je dobro uklopljena u igru te djeluje vrlo stimulativno jer vas tjera na "zagrijavanje" vaših lasera i topova. Igrajući "Flight of destiny" imao sam priliku upoznati mnoštvo neprijatelja dok su ih razarali moji laseri. O ukupnom dojmu ne mogu govoriti, budući sam igrao demo verziju te sam prešao samo prvi nivo (i jedini). Konfiguracija na kojoj je ova igra igrana je 386/4MB RAM/40 MHz. Iako bi igra radila i na slabijim računalima, za pravi doživljaj potrebno je bolje računalo (486 ili PENTIUM).

Flight of Destiny je prilično teška igra pa bih je preporučio samo okorjelim igračima zrakoplovnih pucačina i onima koji su željni pucnjave i uništavanja svakojakih neprijatelja. Stoga, pripremite se; pred vama je jedna od boljih zrakoplovnih pucačina s obzirom na sadržaj, grafiku i glazbu.

Darko Konjiković





PC Need 4 Speed

Upišite sljedeće šifre:

EAC POWR dobivate auto Warrior sa max. brzinom od oko 260MPH
EAC RALY mijenja stazu Rusty Spring u rally stazu
EAC WAR ubrzava igru

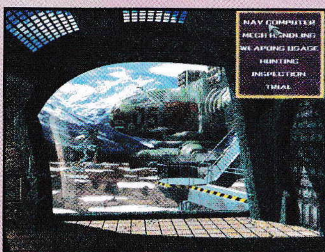
PSX Destruction Derby

Umjesto svog imena na početku igre upiši **IDAMAGE!** i nitko neće moći oštetiti tvoj auto.

PC Battle Isle 2

Ovo su šifre za neke nivoe:

HOLLEKO	Die Hell Island
BROCKEN	The Bridgehead
AMGEFIN	Battle for Gefet
HASENOL	The Port in the South
WORINGA	Worb in Sight
BRITIGI	Who Rescues Brit?
GEGAGOL	The Counterblow
ANTUROX	The Attack
GRADOFE	Drag
DRONNOX	The Documents
DURDERO	Durang and Dengh
HOLININ	Holner Island
WALHAKI	Free Hallwa!
SEFLUXA	General Dengh's Return
INDUSOL	The Industrial Area
WEFOLIK	The Pursuit



PC MechWarrior 2

Da vam malo pomognemo u MechWarrioru 2 držite u simulation modu Ctrl, Alt i Shift dok upisujete:

BLORB	neranjivost
CIA	neograničeno municije
MIGHTYMOUSE	neograničeno jumpjetova
ENOLAGAY	Nuke (jednokratna upotreba)
XRAY	gledanje kroz zidove i planine



PC Hexen

U prošlom broju Hackera mogli ste isprobati većinu šifri za ovu igru, no mi smo ih pronašli još.

CONAN sva oružja i potpuna municija
GREEDY više čarolija nego što će vam ikada trebati
GATE xx broj nivoa koji želite igrati upišite umjeto xx.

PC Wing Commander III

Za varanje u borbi startajte igru s **wc3 -mitchell**, kad uđete u bitku pritisnite **Ctrl-w** da uništite naciljanog neprijatelja, a da uništite sve neprijatelje koje imate na radaru, **Ctrl-Alt-w**.

PSX Loaded

Tijekom igre pritisnite START da biste došli do opcija. U opcijama držite gumb **L1** i **L2** oko **10 sekundi**. Poslije toga pritisnite sljedeće tipke:
Municija DOLJE, DESNO, KRUŽIĆ, LJEVO, DESNO, KRUŽIĆ - potom pritišćite konstantno kružić ili križić (na izborniku ammo), a municija će vam se povećavati.
Energija DESNO, DESNO, LIJEVO, DOLJE, DOLJE, GORE, TROKUTIĆ, KRUŽIĆ - potom pritišćite konstantno kružić ili križić (na izborniku health), a energija će vam se povećavati.

PSX Viewpoint

Ako želite započeti na nekom od viših niva, utipkajte u OPTIONS SCREENU (PASSWORD) sljedeće šifre:

1-1	CGG
1-2	CLL
1-3	CRR
2-1	FCF
2-2	FHF
2-3	FMK
3-1	HCH
3-2	HHC
3-3	HMH
4-1	KCK
4-2	KKC
4-3	KNG
4-4	KTL
5-1	MCM
5-2	MHH
6-1	PCP
6-2	PHK
6-3	PPC

SS Sega Rally Championship

Ovaj će vam trik omogućiti da igrate skrivenu stazu. U **MAIN MENU** osvijetlite riječ **TIME ATTACK**, a potom držite tipke **X** i **Y**. Zatim pritisnite tipku **C** tri puta (na svakom ekranu jednom).

PC Abuse

Da biste postali nevidljivi u ovoj igri trebate startati **Abuse** s dodatkom **-edit**, a kad se igra starta **Shift+Z**, potom pritisnite **Tab**.

PC Witchaven

Kad uđete u igru pritisnite **Brakespace** za cheat mode, potom možete koristiti sljedeće šifre

WANGO	popunjava vaš oklop i životnu energiju
SCOOTER	dobivate sva oružja i magije
MOMMY	dobivate po 9 čarolija i napitaka

PC The Lion King

Zapnete li u ovoj igri, u options meniju upišite **DWARF**, a onda u igri pritiskom na **H** popunjavate energiju, a pritiskom na **L** preskačete nivoe.

PC Rise of the Triad

Upotrijebite šifru DIPSTICK da aktivirate cheat screen, a potom možete koristiti sljedeće šifre:

TOOSAD	postajete Bog
CHOJIN	neranjivost
GOTO	izaberite nivo na kojem želite igrati
FLYBOY	letenje

PC Theme Park

Startajte igru, a potom utipkajte nadimak HORZA. Kad vam se park pokaže na ekranu, utipkajte sljedeću kombinaciju: Alt-Z, Ctrl-Z, Shift-Z. Sada imate sve trgovine i vožnje.

PC Falcon

Za neograničeno oružja stisnite Ctrl-X.

S NET-A...

Već pri kraju rada ovog broja dobili smo obilje vijesti skinutih s Interneta o **CES-u (Computer Entertainment Show)** koji je održan u Las Vegasu prošli mjesec. Nismo mogli čekati da vas izvjestimo o novitetima pa smo odlučili da u svakom broju posvetimo par redaka novitetima sa sajmova ili novitetima renomiranih proizvođača koji su tek započeli rad na nekoj od novih igara.

Ovog puta nam **Accolade** donosi dvije igre, Bubsy 3D i Star Control 3, koje su najavljene za drugu polovicu ove godine. **Bubsy 3D** je arkadna igra u potpunom 3D svijetu (Bubsy se vrti u 360 stupnjeva), a trenutno je u izradi samo za PSX. **Star Control 3D** je već dobro poznati svemirski RPG, koji nam ovaj put donosi predivne animirane sekvence i izbor od čak 25 različitih svemirskih brodova. Trenutno se radi za PSX, a najavljen je i za PC kompatibilce.

Druga poznata kuća je **Disney**, a ovog puta u igri je crtić **Toy Story** i igra **Maui Mallard**, s Pajom patkom u glavnoj ulozi. Obje igre su u izradi za 16 i 32 bitne konzole, a i za PC. **Sanctuary Woods**, o čijem ste Orion Burgeru (koji je sada najavljen osim za PC i za PSX) mogli čitati u prošlom broju (info), trenutno radi na još jednoj igri. **Metalwerks** je 3D tučnjava u kojoj ćete moći sami napraviti svog robota i poboljšavati ga između borbi. Ova igra također dolazi za PSX i za PC.

I za kraj, još jedna manje poznata softverska kuća **Fox Interactive** koja većinu svojih igara temelji na filmskim sekvencama (tipa Mad Dog McGee), donosi tri nova naslova. **Independance Day** i **Planet of the Apes** su igre bazirana na dolazećim filmovima. Prva je igra akcijski triler, dok je druga avantura o postnuklearnom dobu. Ove su igre pune FMV-a, a u izradi su za PSX i PC. Treća je igra **Hell Raiser**, horror arkadna avantura s gomilom full motion video sekvenci. Očekuje se za PSX, Sega Saturn i PC.

ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR

Sve o čemu ste čitali u Hackeru naći ćete u Algoritam Multimedia Centru. Daleko najveći izbor CD naslova i multimedijskog pribora u Hrvatskoj.



ULAZ SLOBODAN
Radno vrijeme:
09 - 21h

Zagreb, Gajeva 1, Hotel Dubrovnik - donja etaža, tel:01/428 189, fax:01/271 799